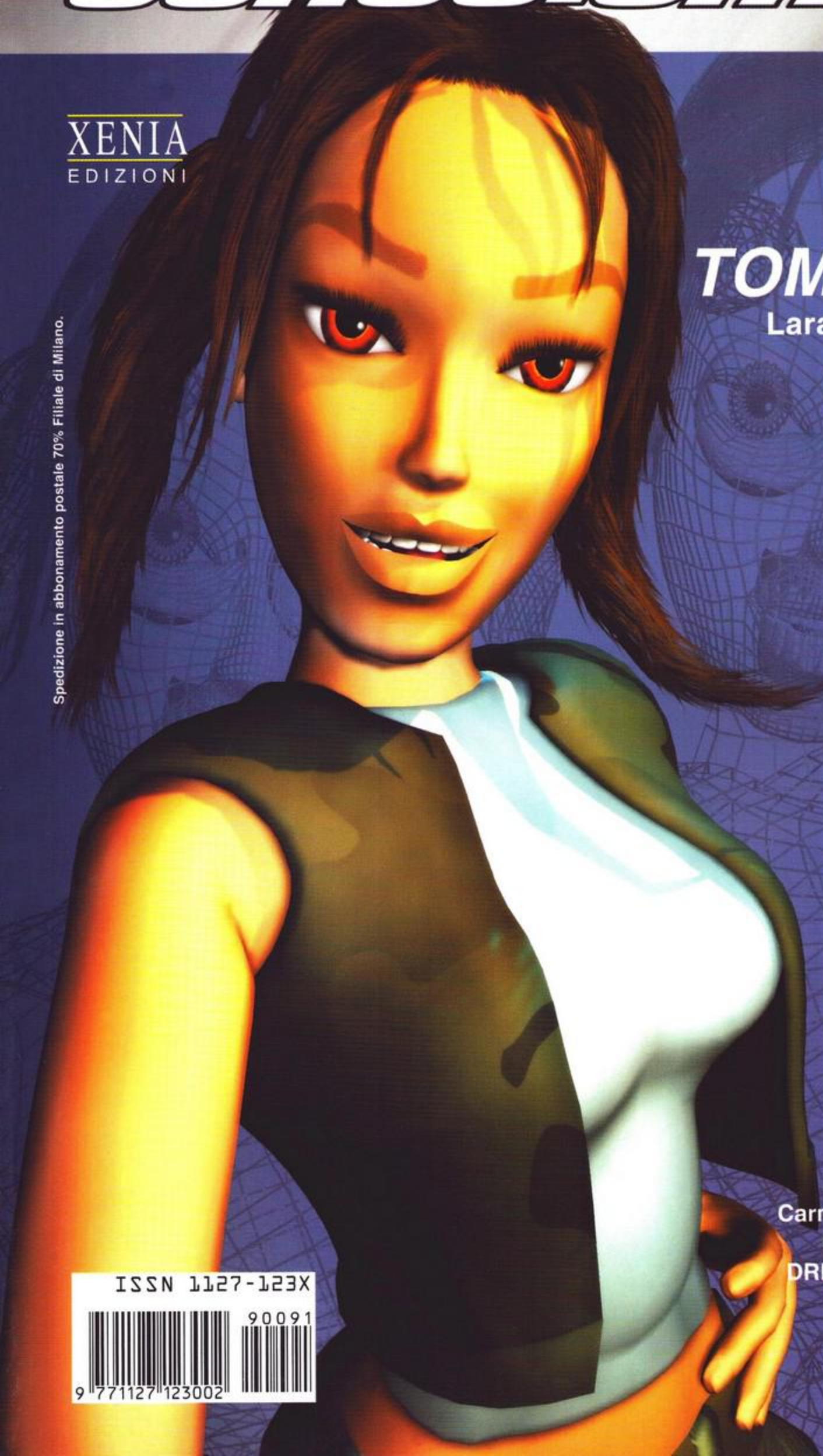
playstation - nintendo 64 - dreamcast
anno 9 - dicembre 1999 - numero 91

consolemania

Lire 7000

XENIA
EDIZIONI

Spedizione in abbonamento postale 70% Filiale di Milano.



TOMB RAIDER 4
Lara torna indietro nel tempo

MARIO GOLF
La Nintendo si cimenta all'uncinetto

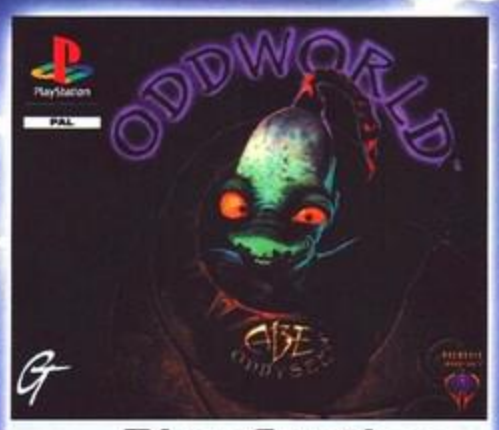
MUSIC 2000
Tutti DJ, basta una Playstation

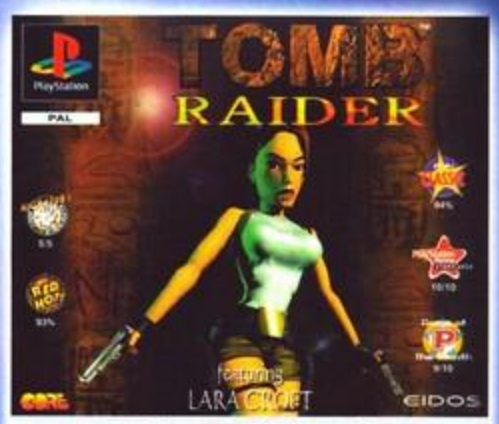
CRASH TEAM RACING
Crash Bandicoot va di fretta

questo mese:
PSX: Cool Boarders 4 -Suikoden II Ready 2 Rumble - Music 2000 - Madden 2000 - Mission: Impossible Carmageddon -Tarzan - Pacman World - No Fear Downhill Mountain Biking - DREAMCAST: Toy Commander - Hydro Thunder - House of the Dead - Mortal Kombat Gold - Aerowings N64: Jet Force Gemini - Rayman 2 - Ready 2 Rumble - Roadsters

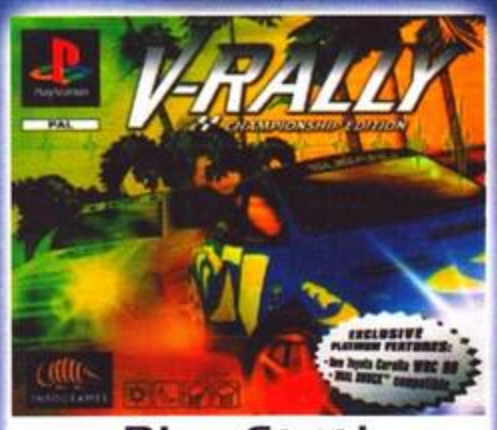
ISSN 1127-123X
90091
9 771127 123002

LI HAI TUTTI ? LA TUA C
PROBLEMA
IL MEGLIO AL M



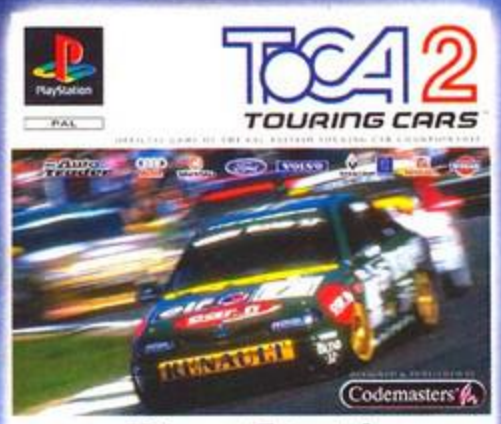


COLLEZIONE PIANGE ?
A RISOLTO:
IGLIOR PREZZO!



PlayStation® PLATINUM

PlayStation® PLATINUM

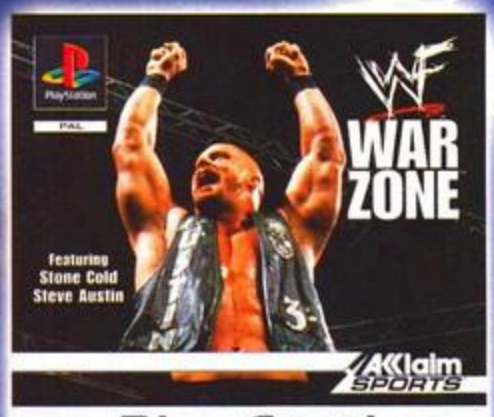


PlayStation® PLATINUM

PlayStation® PLATINUM

PlayStation® PLATINUM

PlayStation® PLATINUM



PlayStation® PLATINUM

PlayStation® PLATINUM

PlayStation® PLATINUM

HX HalifaX
www.halifax.it

Sommario

Editore
Xenia Edizioni S.r.l.

Direttore Responsabile
Roberto Ferri
ferrixol@galactica.it

Responsabile Settore Console
Alessandro Rossetto
alexol@galactica.it

Capo Redattore
Marco Auletta
rullaxol@galactica.it

Assistente di Redazione
Raffaele Sogni
ilraffo@hotmail.com

Redattori
Alessandro Rossetto, Andrea Della Calce, Christian Antonini, Davide Corrado, Davide Pessach, Davide Tosini, Fabio Casale, Marco Auletta, Massimo Monti, Massimo Nichini, Mirko Marangon, Raffaele Sogni, Sergio Porcellini, Stefano Lisi, Thomas Mantero

Segretaria di Redazione
Ellis Malavasi

Responsabile Marketing
Stefano Lisi
Tel. 0287851I Fax 02878567
stefano.lisi@xenia.it

Progetto grafico / impaginazione
Alessandro Alziati / Claudio Celasco

Redazione
Xenia Edizioni
Casella Postale 853 - 20101 Milano
Tel. 02878512 Fax 02878567

Pubblicità
Xenia Edizioni – Ufficio Pubblicità
Via Carducci 31 - 20123 Milano
Tel. 0286464279 Fax 028057626

Stampatore
Rotolito Lombarda S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (MI)

Distribuzione
ME.PE. S.p.A.
Via G. Carcano 32 – 20141 Milano

Abbonamenti e arretrati solo con versamento su C/C postale n° 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. – Via Dell'Annunciata 31 – 20121 Milano
Tel. 0287851I
Abbonamento: 11 numeri lit.70.000
Arretrati: doppio del prezzo di copertina

Pubblicazione mensile
Registr. Tribunale di Milano
N° 660 del 21/9/1991
Pubblicità inferiore al 70%
Spedizione in abbonamento postale 70%
Filiale di Milano

DREAMCAST

Aerowings	117
House of the Dead 2	112
Hydro Thunder	60
Mortal Kombat Gold	115
Toy Commander	48

NINTENDO 64

Jet Force Gemini	102
Mario Golf	42
Ready 2 Rumble	73
Roadsters	120

PLAYSTATION

Carmageddon	129
Cool Boarders 4	38
Crash Team Racing	82
Madden NFL 2000	87
Mission: Impossible	92
Music 2000	92
No Fear Downhill Mountain Biking	125
Pacman World	108
Ready 2 Rumble	73
Suikoden II	68
Tarzan	96
Tomb Raider 4	53

ANTEPRIMANIA	8
MADE IN JAPAN	22
ANTEPRIMANIA SPECIALE ENADA	30
RECENSIONI	38
L'ANGOLO DI TGM	132
CHEATMANIA	134
FACCE RIDE	137
SCUOLA DI SOPRAVVIVENZA	138
SECONDAMANIA	156
POSTA E RISPOSTA	158

Preparandoci al nuovo millennio...

Tra tutti gli editoriali scontati per il numero di dicembre di una qualsiasi rivista, videoludica o meno, questo potrebbe probabilmente vincere il secondo premio - ma l'inziale (di circa quindici giorni fa, quando ancora una volta i media hanno saputo ricamare su una vicenda riguardante i videogiochi) intenzione di impersonare il protagonista di un videogioco si è dissolta come neve sotto il sole della fretta di andare in stampa (almeno per quanto riguarda ConsoleMania).

Prevedibile o meno, questo editoriale rispecchia i cambiamenti che abbiamo voluto attuare all'interno della rivista in occasione non tanto del nuovo millennio, quanto della scadenza annuale dell'ultimo rinnovo. Una necessità che noi sentivamo, Marco e io in particolare, per questa rivista che da tanti anni ci accompagna regalandoci, come fanno i figli con i genitori, preoccupazioni e soddisfazioni interminabili.

Recensioni diverse, più brevi ed essenziali, meno foto ma (speriamo) più chiare ed esplicative e una rinnovata impostazione grafica ci accompagnano così in questa uscita dicembrina, condita da un discreto numero di recensioni e da un rifiorire (speriamo costante, ma mi pare troppo ottimistica come previsione) di articoli per le tre console presenti sul mercato.

Tutte le modifiche sono avvenute in condizioni ancor più avverse rispetto a quelle a cui siamo ormai abituati: non solo è stato necessario restare in redazione around the clock in svariate occasioni, ma un ambiente lavorativo disastrato da improrogabili interventi di manutenzione ha messo alla prova la pazienza e la costanza di tutti.

Vorrei quindi cogliere l'occasione per ringraziare i collaboratori e i responsabili delle varie riviste che curo (ConsoleMania è quella da cui sono nate tutte e mi pare giusto farlo qui) per l'impegno a l'aiuto: Marco, Raffo (il cui acquisto ufficiale è coinciso proprio con una delle chiusure più difficili - che sia un segno?), Mirko e naturalmente tutti gli altri.

"Sapete cosa dice il vecchio Jack Burton a questo punto? A questo punto il vecchio Jack Burton dice: Adesso basta".

Buon Natale e Buon Anno da tutta la Redazione

Alex Rossetto

VIA PO 26 10123 TORINO

YOU TOO videogames

PER ORDINARE **011.88.99.20**

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA SPEDIZIONI IN 24-48 ORE
PUOI ORDINARE VIA FAX ALLO 011/812.71.12 O VIA E-MAIL : YOUTOO@INEDITA.NET
SEGRETERIA CON TITOLI IN USCITA 24H SU 24 H

SERVIZIO RIVENDITORI

Se sei un rivenditore e vuoi far crescere il tuo punto vendita, affidati a chi di videogiochi se ne intende.
Richiedi il nostro listino rivenditori allo 011.812.71.12

Nintendo 64

Dreamcast

USCITE

JAP Zombie Revenge-Star Gladiator 2 -Street Fighter 3-Kikaio-Jojo-Virtua striker 2000-Carrier
usa-pal: Crazy taxy-Metropolis-Rayman 2 Rainbow6-MDK2-Red Dog-Slave zero-Baldur's gate-Speed Devils
Accessori disponibili RGB cable VisualMemory VGA Box- S-video cable - Purupuru pack Mission Stick Canna da Pesca SegaGun Converter ntsc Adatt. universale Arcade Station Volante rf unit

Cash&Carry in Piemonte

SPECIALE!!!

YOU TOO videogames presenta

Dal **Tokyo Game Show** la videocassetta con 3 ore mezza di filmati e video in presa diretta

TOKYO GAME SHOW Information
Tokyo Game Show '99 Autumn
JAMMA
PlayStation.2

85 Games :1 Nintendo 64-14 PlayStation 1 Neo Geo Pocket Color-40 Dreamcast-15 PlayStation 2-14 Arcade/Naomi
Nintendo 64: ViewsPoint 2064
PlayStation: Ilio Hazard Gun Survivor - Parasite Eve 2 - Dewprism-Chrono Trigger - Valkyrie Profile - Dragon Quest 7-Vagrant Story - Chrono Cross - Chocobo Stallion-Magical Drop F -Koudelka - Legend of Dragoon-Robbit Mon Dieu - Alundra 2-
Neo Geo Pocket Color SNK vs Capcom-
Dreamcast Black Matrix AD - Maken X - Langrisser Millenium -Roommania #203 - Evolution 2 - Sunrise Hero - Eternal Arcadia - Pop 'n Music 2 - Super Producers-Let's Make Pro Baseball Team - Densha De Go 2 -Ecco the Dolphin - F1 World Grand Prix - Metropolis Street Racer - The Typing of the Dead -Super Runabout - Jet Set Radio - Carrier - Dobu Senki-World Advanced (Iron Storm 3) - Rent A Hero #1 - Zombie Revenge - Super Hero Retsuden - Berserk-Let's Make Pro Soccer Club - Let's Play Golf - Animastar -JoJo's Bizarre Advenuture - Net Golf - NBA2K-Virtua Striker 2 ver. 2000 - D2 - UnderCover AD2025 Kei-Bio Hazard Code: Veronica - Virtual On Oratorio Tangra-Space Channel 5 - Godzilla Generations Maximum Impact-Crazy Taxi - Chu Chu Rocket - Shenmue -
PlayStation 2 Tekken Tag Tournament - Gran Turismo 2000 - Eternal Ring-Popolocrois 3 - Den-Sen - Unison - A6 A-Train - Wild Wild Racing - X-Fire - Kessen - Dark Cloud - The Bouncer - 500 GP - Jikkyou World Soccer 2000 - Shin Ridge Racer
JAMMA Episode I Pod Racer - Outriggers - Emergency Call Ambulance-Jambo! Safari - Toy Fighter - Dynamite Baseball '99-Typing of the Dead - Puyo Puyo DA! - F355 Challenge -Samba de Amigo - World Kicks - Dead or Alive 2 - Odotte Pikachu- Crisis Zone

ORDINALA SUBITO!!

Gadget-Action Figure

Serie FFVIII: Squall
Serie FFVIII: Rinoa
Serie FFVIII: Ifrite
Serie FFVIII:Odin
Serie FFVIII:Evocazione
Serie FFVIII:Cerebrus
Portachiavi FFVIII
BattleShip Yamato
Grande Mazinga in metallo disp anche GX01

tutti i marchi i logo e le immagini appartengono ai legittimi proprietari

VIA PO 26 10123 TORINO

YOU TOO videogames

PER ORDINARE **011.88.99.20**

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA SPEDIZIONI IN 24-48 ORE
PUOI ORDINARE VIA FAX ALLO 011/812.71.12 O VIA E-MAIL : YOUTOO@INEDITA.NET
SEGRETERIA CON TITOLI IN USCITA 24H SU 24 H

SERVIZIO RIVENDITORI

Se sei un rivenditore e vuoi far crescere il tuo punto vendita, affidati a chi di videogiochi se ne intende.
Richiedi il nostro listino rivenditori allo 011.812.71.12

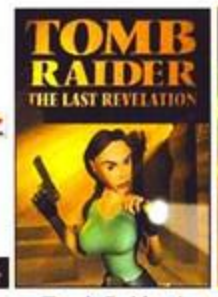
Playstation

Fifa 2000

Bio Hazard 3

Official Formula 1 Racing

Iss Pro Evolution


Tomb Raider 4

GT2

FFVIII in Italiano

No Fear Downhill MB

Rayman 2

Star Wars Ep. 1

Carmageddon

BassLanding usa

Final Fantasy Anth.

Jade Cocoon

Monster Farm 2

Rainbow 6

Suikoden 2

Dew Prism

Metal Gear Solid

MGS Add-on

Dyno crisis

Silent Hill

Legacy of Kain

Shadow Man

Quake 2

Grandia

Gauntlet Legend

Thousend Arms

40 Winks

Lunar Complete

Legend of Kartia

Star Ocean

Valkyrie Profile

Brave Fencer Musashi

RW Collection

Super RW Final F

All robot Wars

Macross VF-X

Macross VF-X2

Macross Super D. F.

Omega Boost

Spriggan

Chrono Cross

Z-Gundam

Gundam Battle Master 2

G. Char's Counter A.

Gundam 0079

Gundam Generation 0

Getta Robot

BattleShip Yamato

Star Ixiom

Metal Slug Best Coll.

tutti i marchi i logo e le immagini appartengono ai legittimi proprietari

SEMPRE DISPONIBILI
serie DRAGONBALL
serie ROBOTWARS
serie GUNDAM

PROSSIME USCITE PSX JAP

IN NOVEMBRE
-Valkirie Profile 2nd 27/11
-Parasite Eve 2 16/12
-Evil Dead Hail to the King 22/12
-Eternal Phantasia 09/12
-Dragon Quest Big Adv. 02/12
-Dragon Valor
-Perfect striker 2
-Samurai Sprits : New Blade
-The Legend of dragoon
-Vampire Hunter D
-KOUDELKA ex Square Title
-Dennsha de Do! Professional
-Rainbow Cotton
-Street Ex 2
-Super Robot Taisen A
-Super robot wars 2
-Super Robot Wars 3 Ex

IN DICEMBRE
-Dragon Quest Big Adv.
-Dragon Valor
-Perfect striker 2
-Samurai Sprits : New Blade
-The Legend of dragoon
-Vampire Hunter D
-KOUDELKA ex Square Title
-Dennsha de Do! Professional
-Rainbow Cotton
-Street Ex 2
-Super Robot Taisen A
-Super robot wars 2
-Super Robot Wars 3 Ex

Hentay-Pc

In Esclusiva

Sono finalmente disponibili i giochi giapponesi hentay per PCCD vietati ai minori di 18 anni e completamente in inglese

Guide Strategiche

...E inoltre:
Guide in Italiano di MGS, Silent Hill,..
Riviste jap e usa:
Famitsu Weekly, Dengeky, NewType, NeoGeo Freak, Playstation Magazine,...
anche per corrispondenza

Portatili

DISPONIBILI:
* IL LINK CABLE DREAMCAST-NEOGEO POCKET.
* LE BATTERIE RICARICABILI PER GAMEBOY
..E ALTRI ACCESSORI

a PADOVA i nostri prodotti li trovi da:

QUARTA DIMENSIONE

IN CENTRO A PADOVA:
GALLERIA EREMITANI 3
TEL.:049.87.88.139

Your attention please! Three, Two, One... Welcome to the new Millenium! Che storia! Di solito nel numero di dicembre mi sarei limitato a farvi gli auguri di Buon Natale e quelli di un felice anno nuovo, ma qui è diverso! Ragazzi si va verso il nuovo millennio! Pensate che anni e anni fa si pensava che nel duemila il modo sarebbe finito, e invece noi saremo sempre qui (o almeno lo spero, io scrivo a novembre), a prodigarci per farvi arrivare le notizie sempre in anteprima, e con lo stile simpatico che ci ha sempre contraddistinto (per questa pubblicità voglio un aumento, capito Alex? E a chi indovina da dove ho preso la frase iniziale, un bel bacio come premio). Auguri!

Un acquario pieno di uomini

Dreamcast

Seamen

Bizzarro. Non c'è altro termine adatto al nuovo gioco di Yutaka Saito, uscito in Giappone e in via di commercializzazione anche negli Stati Uniti. Abbiamo allevato Tamagothci, Pokemon, mostriciattoli vari, ma mai ci saremmo sognati di parlare ed educare un uomo-pesce, praticamente un esserino con il corpo dei classici animaletti rossi (quelli che quando sei piccolo te ne fai comprare dieci e te ne muoiono undici), ma con la faccia ebete di un uomo vero e proprio. In Seaman dovrete innanzitutto covare il vostro uovo, ponendone uno a scelta nell'acquario, e cominciando a controllare temperatura dell'acqua, ossigenazione, illuminazione, fino a che (se avete fatto tutto a regola d'arte), l'ovetto si schiuderà, facendo uscire un adorabile (??) pesciolino con la faccia asiatica, che voi, tramite il riconoscimento vocale del Dreamcast, potrete far crescere come più credete opportuno, curandolo e educandolo. Ovvio che il VMU ha una sua parte qui, ed infatti portandovelo appresso sarete avvertiti di tutti i bisogni momentanei del piccolo, in pieno tamagotchi-style.
Fortunatamente verrà fatta una buona opera di localizzazione (almeno in inglese), altrimenti vi voglio vedere a farvi capire da un pesce giapponese... Nota per collezionisti: la versione Deluxe del gioco conterrà, oltre al gioco, un VMU trasparente e un microfono creati appositamente per il gioco in questione.

Che alito pesante!

PlayStation

BREATH OF FIRE 4

Con l'arrivo dell'inverno non c'è nulla di più piacevole che starsene al calduccio in casa, magari davanti ad un bel caminetto. Se proprio non doveste avere la possibilità di accendere un falò in casa (potreste sempre dar fuoco al gatto, comunque), prendete in considerazione l'ipotesi di comprarvi un bel draghetto, che con il suo alito sicuramente saprà rendervi la stagione più mite. A proposito di aliti, respiri, etc. da Capcom è in arrivo il quarto episodio di Breath of Fire, serie iniziata già da molti anni su console di generazioni passate ma che non ha mai goduto dello stesso seguito di produzioni tipo Final Fantasy. Per la quarta volta ritroviamo gli stessi personaggi che ci hanno fatto compagnia a partire dal primo Breath of Fire (Ryu e Nina), le cui storie inizieranno in modo diverso per poi ricongiungersi nel corso dell'avventura (espediente già visto in mille altri titoli ma che comunque è sempre in grado di riservare le sue belle sorprese). Dai primi screen shot diffusi, e a sentire chi ha avuto modo di provare le prime versioni del prodotto, Breath of Fire non sembra essere cambiato moltissimo dai primi episodi, tant'è che per esempio il sistema di combattimenti è variato praticamente di nulla. Una discreta novità sono i frame di animazione, portati a circa tremila per ogni personaggio, che dovrebbero significare movimenti molto più fluidi e convincenti.
Programmato inizialmente per Playstation 2, Breath of Fire 4 farà invece la sua comparsa sulla solita scatola grigia prima in Giappone e dopo qualche mese nel resto del mondo. Quando? Eh, beh, adesso volete proprio sapere troppo...

La grande N
sul piede di guerra

Il Dreamcast vede bene, la Sony presenta la nuova PSX, e la Nintendo? Anche lei non sta con le mani in mano, e al proposito Peter Main, vice presidente del settore marketing, ha speso qualche parola per i prossimi sistemi: Dolphin e Game Boy Advance. Secondo Main il prossimo portatile continuerà il successo, ormai decennale, della più venduta console da viaggio al mondo. Peter ha infatti rimarcato come ogni console apparsa fino ad oggi non sia andata oltre il quarto o quinto anno di vita, mentre il grigio scatolotto è in vendita da ben undici anni, e non sembra perdere smalto col tempo, anzi. Il prossimo inverno dovrebbero apparire altri cento personaggi della serie Pokemon, serie che da sola ha fatto vendere un gran numero di Game Boy. In agosto poi in Giappone cominceranno le vendite del Game Boy Advance, la nuova e più potente console portatile, il cui obiettivo è di surclassare gli attuali concorrenti (leggi Wonderswan e Neo Geo Pocket). Poche parole sul Dolphin, sembra solo che rivaleggerà (o supererà) la PSX 2, e avrà la possibilità di collegarsi ad Internet. Il resto è top secret...

Il figlio segreto di Pac-Man!!
Nintendo 64
Kirby's dream

Effettivamente non c'è molta parentela fra i due personaggi (manco fossero stati creati dalla stessa software house), ma se guardate le foto noterete che colore e "braccia" a parte, Kirby somiglia molto al tondo e giallo protagonista di tanti giochini. E' vero comunque che questa palletta rosa ha una sua storia, essendo già stato protagonista di un paio di titoli su Nes e Super Nes (hmm, mi sembra anche GameBoy, ma ci vado coi piedi di piombo), e quindi, per terminare la serie di console con la N, non poteva mancare l'Ultra 64 (dite un po', chi è che lo chiama ancora così?). Il gioco è rimasto pressoché invariato rispetto alle prime versioni: è un platform a scorrimento, che con i sessantaquattro bit ha aggiunto la terza dimensione, in cui Kirby è impegnato a salvare una fatina (lo vedete che avevo ragione sulla parentela? Anche in Pac-Land c'era una fatina), e che, per difendersi, è in grado di "risucchiare" i nemici per poi sputarli fuori come proiettili oppure assimilarne le potenzialità. Il gioco era completo solo al cinquanta per cento al momento della presentazione, ma già c'era qualche trovata interessante, come un boss che, prima di incontrarvi, usa il suo pennello per disegnare nemici da pararvi davanti. La data di pubblicazione dovrebbe essere marzo del duemila (uhmm, succederà qualcos'altro quel mese, o sbaglio?).

Un duemila
"spinoso"

Come la schiena di un porcospino, blu, per l'esattezza. Dopo il successo del recentissimo Sonic Adventure, all'ultima conferenza sull'intrattenimento interattivo, Sega of America, nella persona di Peter Moore, ha annunciato che il seguito del gioco in oggetto uscirà nel corso del prossimo anno, insieme al promettente Phantasy Star Online. Queste manovre, fra le altre cose, serviranno a convincere gli acquirenti incerti che il sistema a 128 bit di Sega vale decisamente la spesa. Sempre durante la stessa conferenza, Moore ha reso noto che dalla data del lancio sono state vendute ben 750.000 console, e si prevede una vendita pari ad un milione di unità per marzo prossimo (guarda caso è stato preso in esame proprio marzo, chissà perché...).

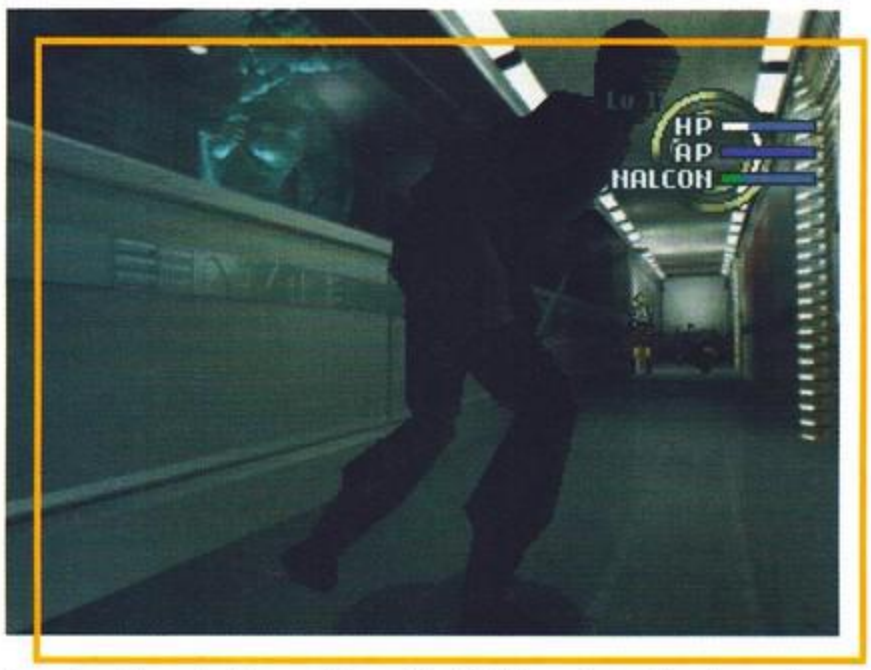
Ritorno alle origini

In una recente intervista, Yoshitaka Amano, il disegnatore di Final Fantasy fino al sesto capitolo, si è lasciato sfuggire un'indiscrezione non da poco. Oltre al fatto che per il prossimo Final Fantasy IX sarà di nuovo lui il disegnatore principale, sembra che sia intenzione della Square abbandonare il look futuristico degli ultimi due episodi in favore di un ritorno al tema fantasy usato in passato. Su quale piattaforma verrà sviluppato non è stato definito, ma di sicuro, visto come la Square ha snobbato il Dreamcast fino ad ora, la favorita sembra sempre la Sony.

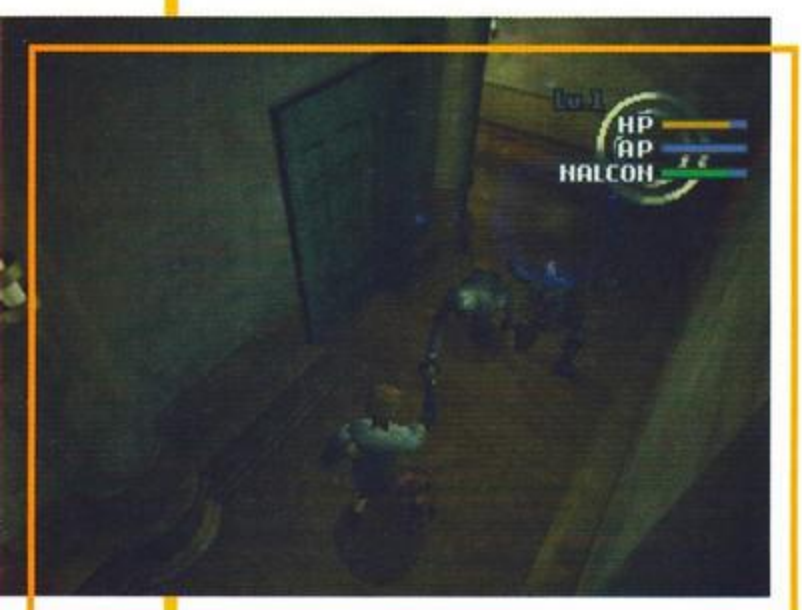
Orrore in prigione

PlayStation

GALERIANS



Ennesimo "survival horror" per PlayStation, straordinariamente simile come impostazione alla serie che tutti conosciamo e che quindi non è necessario nominare. Galerians della Ascii verrà pubblicato in Europa dalla Crave e promette di essere il gioco più vasto del suo genere dato che spazia su ben 3 CD (non che questo possa impressionare nessuno, beninteso, ma chi fa le PR dei giochi ci tiene sempre a far sapere questo genere di fatti). La trama ha qualcosa a che fare i soliti casini nei laboratori chimici, incubi non meglio identificati e un'ambientazione squisitamente attual-giapponese (la vicenda si svolge nella Tokyo dei giorni nostri). La striminzita press release non offre alcun altro appiglio, il che significa che per il momento dovremo accontentarci.



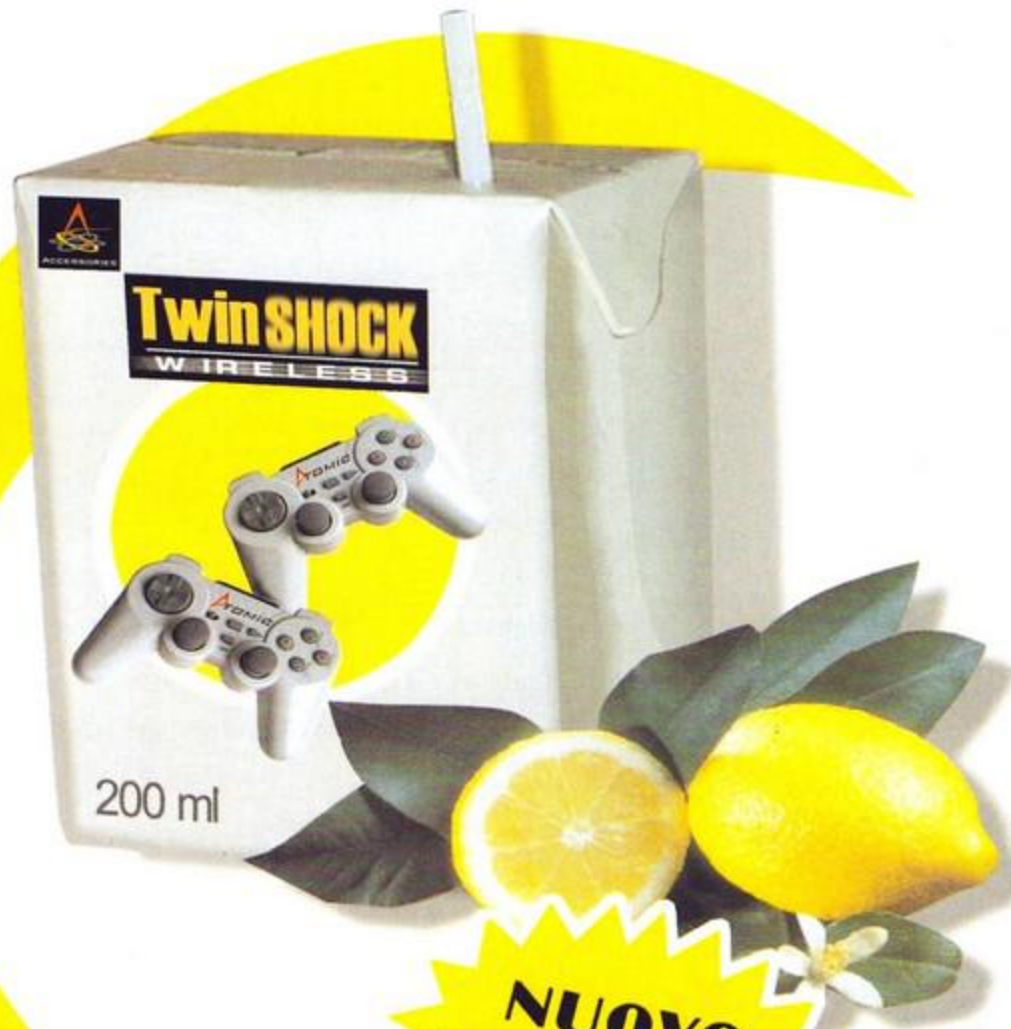
Ne abbiamo per tutti i gusti.

Twin Shock Pack

JOYPAD
KILLER SHOCK

MEMORY CARD
DA COLLEZIONE

VOLANTE
GT2



MASSAGER
SEAT SHOCK 2

NUOVO
Senza cavi

D+ INTERNATIONAL
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
www.dplus-int.com

ATOMIC ACCESSORIES
www.atomic-accessories.com

D+ International srl Via Aquileia 33/E 20021 Bollate (MI) Tel 02 38199.200 Fax 02 38199.201

D+ CENTER

SM CONSOLE
Largo del perlascio, 21 (PI)
CRAZY VIDEO
Via Dante, 165 (MI)
CRAZY VIDEO
Centro Comm. Le Porte Franche
Erbusco(BS)
AMBOGIOCHI
Via Pinamonte da Brembate,
1(BG)
AMBOGIOCHI
Via Trieste, 36 (BS)
PINCO PALLINO
Via Milano, 23 (CO)

GISEL GIOCHI
C.so Sempione, 33 Gallarate(VA)
AMICI DEL GIOCO
C.so Roma, 48bis Moncalieri (TO)
BIT WOLD
Via Cavallotti, 98 Monza(MI)
SELENE CITTA' NEGOZIO SPA
Viale Prealpi Erba (CO)
DEMO GIOCATTOLI
L.go San Crispino, 3 Parabiago (MI)
GIOCHERIA PAGLIA
C.so Milano, 1433 Bovisio Masciago
(MI)
CINECITTA' SNC
Via Vallassina, 125 Lissone(MI)

BABY PARK
Via Cesarea, 85R Genova(GE)
IL BALILLA SRL
Via f.Aprile, 112 Genova(GE)
QUEEN COMPUTER SRL
L.go Turati ,49 Torino(TO)
UK GENERATION SERVICE
viale della Stazione, 70 Terni(TR)
FANTASIA SAS
Via San Francesco, 89 Sanremo(IM)
GUALDINI COMMERCIALE SAS
Via Dorno, 68 Garlasco(PV)
CENTRO INFANZIA E GIOCHI SRL
Via Div. Alpina Cuneese, 2
Genola(CN)

PERGIOCO
MediaWorld
Carrefour Italia
Euromercato
Software Universe
emmezeta

PlayStation

Action! RESIDENT EVIL: GUN SURVIVOR

Beh, oddio, effettivamente avete ragione: "Action!" è un'esclamazione che non proviene da uno dei molteplici titoli horror Capcom, ma sicuramente con questo c'entra qualcosa. Quando comprai la Play, un bel po' di tempo fa, uno dei giochi che mi piacquero di più fu Time Crisis, che conteneva, appunto, l'esclamazione di cui sopra. Ora vi vedo confusi: Action, Time Crisis, Resident Evil, ma che vuol dire? Ma è semplice, cari pacioccosi, che al pari di Sega, ora anche Sony ha il suo bel gioco col pistolone (attenti ai doppi sensi), solo che invece che poliziesco, è a sfondo horror. Pensate quanto sarà bello poter sparare a quei maledetti morti viventi nel posto che più ci piace: gambe o braccia per vederli agonizzare (ma secondo voi, uno zombie sente dolore?) o direttamente in testa per farli stramazzare al suolo senza, ehm, vita. Poteva poi la Capcom riproporre un piatto trito e ritrito, con il gioco che scorre automatico, come nel gioco di Namco? Assolutamente no, per cui ecco escogitato un originale metodo di controllo, tutto tramite pistola: volete andare a destra o sinistra? Premete i tasti A o B. Volete indietreggiare? Puntate fuori dallo schermo, premete due volte il grilletto e state a vedere. In questo modo si dà al giocatore l'opportunità di scegliere il percorso da seguire, incontrando però, al tempo stesso, l'ovvia limitazione che non si può camminare e sparare insieme. Pazienza, il gioco fa tutto per voi: se ci sono degli zombie sullo schermo infatti, la funzione del grilletto diventa quella classica di sputa fuoco. Non dimenticate che la strategia ha il suo peso, visto che anche qui dovrete fare saggio uso di oggetti, erbe medicinali, etc. Io già sto lucidando la mia GunCon, che gennaio è prossimo.

Nintendo 64

Proprio quando il suo destino sembrava ormai segnato... Ridge Racer 64

Quanti di voi avevano dato il Nintendo 64 per spacciato? La maggior parte vero? Beh, se è innegabile che commercialmente è rimasto un po' indietro, altrettanto innegabile è il fatto che ultimamente stiano uscendo un sacco di bei giochi (qualcuno ha insinuato che questo potrebbe essere il canto del cigno, ma sorvoliamo..). A proposito di killer application, mi sembra d'obbligo mettervi a conoscenza del fatto che, dopo aver spopolato nelle sale giochi prima, e per quattro volte su Playstation poi, il racing game più amato (fra gli arcade) giunge anche sulla console Nintendo. Ridge Racer 64 ('mazza, ma un po' di fantasia niente?) è stato mostrato al pubblico all'ECTS, ma non è stata resa nota alcuna notizia riguardante la data di pubblicazione, il che mi fa pensare che non vedremo il gioco finito prima di un mesetto. Qualche perplessità da parte degli addetti ai lavori è saltata fuori visto che RR 64 non sarà modellato su uno degli ultimi titoli della serie (tipo Ridge Racer Type 4), ma sul concept del gioco originale, quello giocato in sala giochi. Mah, per adesso è ancora presto per sparare sentenze, ma una cosa ve la posso dire (e la potete vedere anche da voi, qui da qualche parte): la grafica mi sembra leggermente peggiore di quella PSX, a causa della leggera sfocatura classica dei giochi N64.

Fai doppio clic sulle foto per ingrandirle

Tony Hawk su N64

Nintendo 64

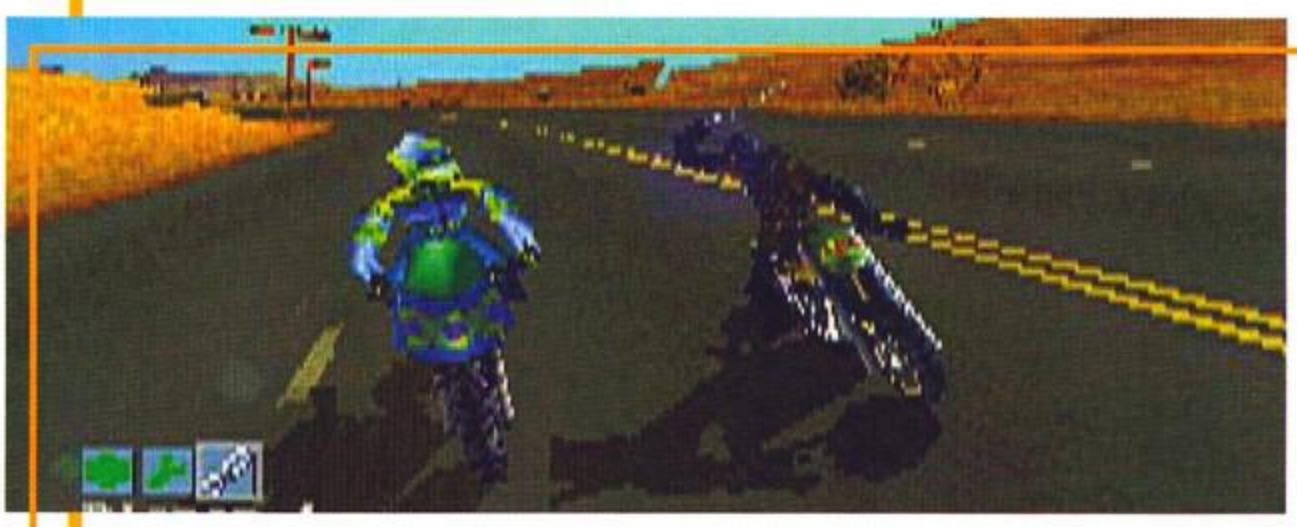
Dopo il successo riscosso con la versione Playstation, Activision ha deciso di pubblicare il bel Tony Hawk Pro Skater anche per Nintendo 64 e Game Boy Color. La versione casalinga starà tutta in una cartuccia da 32MB, e quelli dell'Activision, anzi della Edge of Reality, il team incaricato dello sviluppo, hanno assicurato che tutto ciò che era presente nella versione PSX, tranne ovviamente le musiche da CD, verrà inserito nel porting per N64. Quello che ci incuriosisce di più invece, è sapere come sarà la versione per Game Boy Color, opera della Natsume. Di sicuro si sa solo che ci saranno dieci personaggi e tre prove: half pipe, tournament, e race. Se poi la visuale sarà a volo d'uccello, oppure laterale, o ancora in isometria, è tutto da vedere.

EA a capo della banda!

PlayStation

ROAD RASH JAILBREAK

La EA è indubbiamente una delle case che più riesce a sfruttare il successo di un gioco. Facendo leva sulla voglia di sbizzarrirsi in modo diciamo così "vivace" degli appassionati motociclisti, quasi dieci anni fa creò una delle serie più lunghe, e allo stesso tempo più travagliate della storia. Road Rash ha avuto un gran numero di conversioni, ma gli estimatori veri non sono mai stati moltissimi, per motivi che cambiavano da sequel a sequel. "Chissà che qualche elemento in simil-RPG non possa alzare gli indici di vendita", si sono detti alla Electronic Arts. Detto fatto: la modalità Jailbreak del prossimo Road Rash, vi vedrà impegnati a scalare i ranghi di due bande: DeSades o Kaffe Boys, partendo come è ovvio dal titolo più basso, quello di semplice "grunt". I designer del gioco hanno sottolineato molto la nuova tecnica di combattimento, più complessa che in precedenza, che assegnerà punti in più non solo per i colpi migliori, ma soprattutto per le combo, facilmente effettuabili grazie all'uso di ben tre pulsanti del joypad. Oltre alla modo appena descritto ci saranno anche un altro paio di novità: una specie di guardie e ladri e la simpatica Sidecar mode. La prima decisamente non ha bisogno di spiegazioni, vi basterà pattugliare le strade alla ricerca di pericolosi criminali, mentre la seconda è più particolare. Qui si dovrà fare molto affidamento sul proprio partner, che, sporgendosi dal sedile ci aiuterà a sterzare più velocemente e a picchiare più violentemente (sono proprio un poeta!); oltretutto giocando in quattro, due persone controlleranno il mezzo, e le altre due i dementi nella carrozzella: bello!!



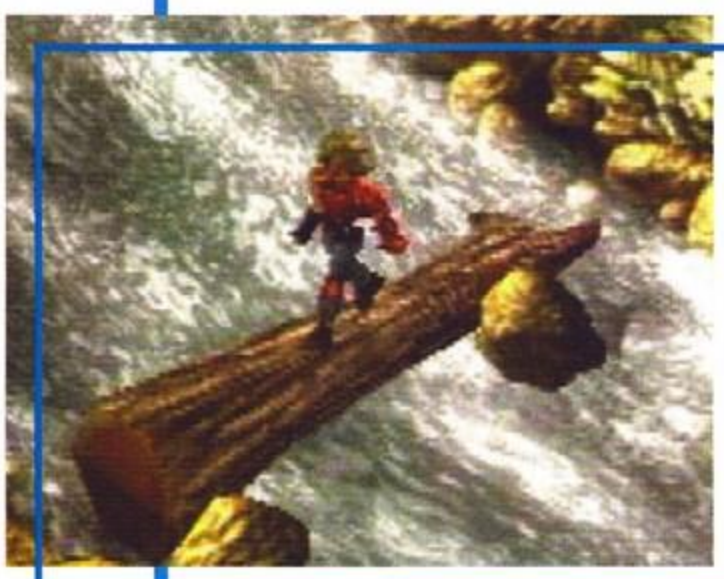
Visto il numero delle novità, questo sembra uno di quei casi in cui un titolo si gioca il tutto per tutto: o la va, o la spacca, e stop alla serie. Oh, sia chiaro, questa è solo una mia supposizione, nessuna cosa del genere è scaturita dai discorsi della EA, ma anch'io ho il diritto di esprimermi (per cui, visto che come veggente sono una schiappa, preparatevi a giocare a Road Rash Hyper Violent etc. etc. il prossimo passaggio di millennio)!

E adesso un gioco di tre anni fa

PlayStation

LEGEND OF DRAGOON

Tre anni. Una vita nell'attuale panorama ludico. E allora perché ve lo mostriamo solo adesso? Beh, è ovvio, perché solo in questi mesi Sony sta ultimando un lavoro durato, appunto, oltre mille giorni. Sviluppato da un team di ben cento persone, Legend of Dragoon miscela sapientemente una grafica spettacolare mista di bitmap e poligoni. Le vicende del gioco prendono forma nel mondo di Endings, dove diecimila anni prima le razze esistenti erano ben 108, combattutesi poi fino a far rimanere solo due razze, una delle quali, gli umani, messa in schiavitù. Stufi di essere sottomessi, i nostri simili si ribellarono, vincendo la guerra e restando l'unica specie al mondo. Arriviamo così al periodo attuale (o meglio, al "loro" periodo attuale), e troviamo il giovane Dart, che in compagnia dell'amica Sheina si imbarcherà nella dura impresa di trovare, e distruggere, il demone responsabile della morte dei suoi genitori. Durante il loro cammino i due (anzi tre, nel corso del gioco si unirà a loro anche una certa Ros'e) incontreranno dragoni, goblin, guerrieri, dei e un sacco di nemici (guerrieri a cavallo di mostri, scheletri che salteranno fuori all'improvviso, etc.). Legend of Dragoon verrà venduto su quattro CD, conterrà circa trenta minuti di sequenze in FMV, sarà compatibile DualShock e PocketStation. Attualmente non ci sono notizie di un'eventuale pubblicazione al di fuori del Giappone, ma a giudicare dall'importanza del titolo (e dai soldi spesi), non credo che Sony sia così folle da rinunciare a qualche milione di copie vendute solo per evitare l'opera di localizzazione.



Va bene così, Avanti tutta!

Game Boy

Se ne fa proprio un gran parlare: il mese scorso l'annuncio e le specifiche, questo mese nelle notizie flash ci sono altre informazioni, e adesso addirittura un'anteprima della forma che avrà la console. Ok, la smetto di prendervi in giro: la foto che vedete qui è solo una ipotesi di come potrebbe essere il prossimo portatile Nintendo, dato che nessuna immagine è uscita dagli uffici in cui si lavora per il lancio, previsto per agosto (Giappone) e settembre (USA e Europa), del Game Boy Advance. La forma (questo è ufficiale) dovrebbe essere più "orizzontale" di quello attuale, e lo schermo avrà la migliore resa di qualunque altra console sul mercato (evidentemente alla Nintendo hanno provato il Neo Geo Pocket Color), e forse avrà anche la capacità di gestire grafica tridimensionale, ma questo è tutto da vedere. L'ultima notizia è che sicuramente sarà possibile collegare il portatile al Dolphin, sulla scia del Dreamcast e della console SNK.

Software Universe®

sede:via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02 42 300 10 fax 02 48 3000 72 - email: software.universe@flashnet.it

CONSOLES department

VENDITA PER CORRISPONENZA
02 42.300.10
Fax 02 48.3000.72

PUNTO VENDITA
MILANO
VIA LORENTEGGIO 22 SOTTO I PORTICI
Tel. 02 42.300.10

PUNTO VENDITA
CINISELLO B. - MI
C.COMM. LA FONTANA - V.LE DE VIZZI
Tel.02 66.04.30.58

PUNTO VENDITA
CREMONA
CORSO PIETRO VACCHELLI 33
Tel.0372 46.34.83

PUNTO VENDITA
GALLARATE-VA
C.COMM. MALPENSA 1 - VIA LARIO 37
Tel.0331 77.96.20

PUNTO VENDITA
DAVERIO - VA
CENTRO COMMERCIALE DAVERIO
Tel. 0332 94.99.25

PUNTO VENDITA
ORIO - BERGAMO
CENTRO COMMERCIALE ORIO CENTER
Tel. 035 45.96.042

PUNTO VENDITA
CAGLIARI
QUARTUCCIU C.COMM. LE VELE - CARREFOUR
Tel. 070 88.88.64

PUNTO VENDITA
CAGLIARI
SAN SPERATE - C.COMM. EMMEZETA
Tel. 070 91.66.064

PROSSIMA APERTURA
NOVATE - MI
CENTRO COMMERCIALE METROPOLI
PROSSIMA APERTURA

PROSSIMA APERTURA
SENIGALLIA - AN
CENTRO COMMERCIALE IL MAESTRALE
PROSSIMA APERTURA

DREAMCAST JP
L.399.900*

LINEA PSX UNIVERSUM
L.59.900

PSX
MONACO GP2 + VOLANTE
L.99.900

LINEA PSX ECONOMICUM
L.39.900

...SOLO DA SOFTWARE UNIVERSE®

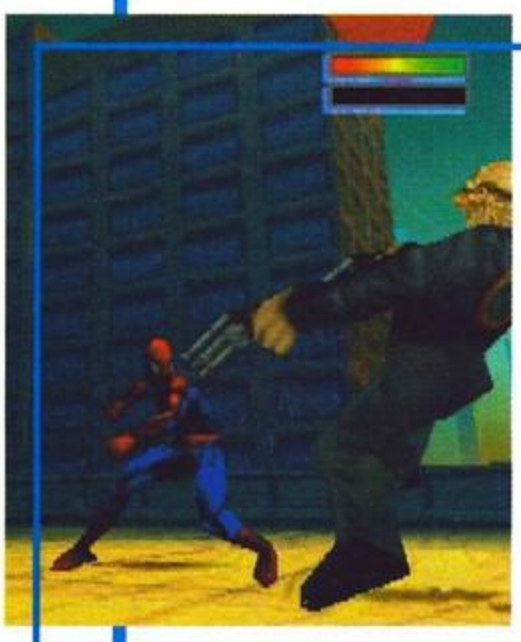
* Console + Joypad + Alimentatore. Offerta valida solo nel mese di ottobre e nei punti vendita Software Universe (non per corrispondenza) presentando questa pagina.

Gruppo G.R.G. srl. Prezzi IVA compresa (se non indicato diversamente). Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesillandia - Milano

Un ragno a quattro ruote

SPIDERMAN

PlayStation



Per quanto non ami tantissimo l'Uomo Ragno, quando ero piccolo riuscivo anche a guardarmi qualche cartone in TV, ma le sue controparti animali proprio non riesco a farmele piacere. Sporchi, pelosi, e spesso velenosi, appena abbandoni un qualunque oggetto in un angolo te lo riempiono di ragnatele appiccicose, per cui non vedo alcuna funzione sociale per i ragni, se non quella, abbastanza utile, di mangiatori di zanzare (ma tanto oramai c'è il Vape). Le quattro ruote qui sopra si riferiscono al fatto che il prossimo gioco di Activision, ispirato (se non lo avete capito siete sei cocci) proprio all'ometto in tutina rosso blu, utilizzerà lo stesso motore poligonale dell'ottimo Tony Hawk Pro Skater. Per l'animazione del personaggio il team aveva pensato di usare l'abusatissimo motion capture, salvo poi tornare indietro all'animazione manuale per far sì che le movenze sembrino più quelle di un fumetto che quelle di un comune mortale. Ottimo il fatto che nel gioco non ci sono percorsi prestabiliti, ma il giocatore sarà libero di muoversi all'interno dell'ambiente in totale libertà, entrando, ad esempio, invece che dalle porte dalle finestre, grazie anche all'immancabile ragnatela. Questa sarà sfruttabile in molti modi: a mo' di corda per saltare di palazzo in palazzo, per farci da scudo, per intrappolare i nemici o per colpirli (senza però ucciderli, come la classica etica dell'Uomo Ragno che giustamente rifugge questo genere di cose). Activision ha speso molte ore anche a studiare un efficace gestione della telecamera, che mai, secondo i programmatori, creerà confusione o si sposterà lasciando il personaggio coperto, per esempio da qualche muro. L'ultima trovata geniale è l'uso del Dual Shock per gestire il classico sesto senso da ragno: c'è un pericolo in arrivo? Il pad vi avvertirà cominciando a vibrare nelle vostre mani. Il gioco è comunque ancora in alto mare, con un solo livello finito, ma tanto di tempo ne hanno in abbondanza: l'uscita è stata segnata per il prossimo giugno.

L'ennesima furia

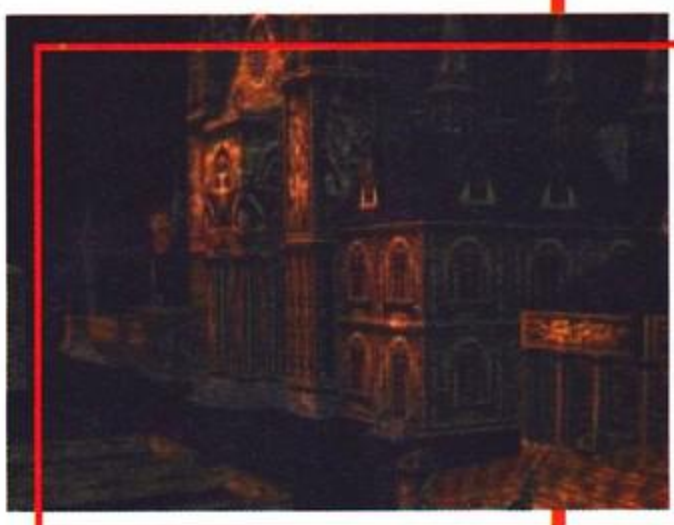
della SNK

Agli appassionati della serie Fatal Fury, che, devo ammetterlo, è stata per me, e per molti altri, una delle saghe che mi ha quasi convinto all'abbandono del "Signore dei picchiaduro 2D" (non credo ci sia bisogno di specificarne il nome), è rivolto l'annuncio della stessa SNK secondo cui è in fase di programmazione, per il Dreamcast, l'ennesimo capitolo della serie: "Fatal Fury - Mark of the Wolves". Ambientato dieci anni dopo la morte di Geese Howard, i programmatori hanno modificato sensibilmente il sistema di combattimento, inventandosi pure un paio di mosse nuove: la "Braking" che vi permette di modificare un attacco speciale trasformandolo d'improvviso in un altro, e una speciale "Just Defense" che, come dice il nome, è una difesa davvero impenetrabile, da usarsi quando c'è urgente bisogno di recuperare energia. Restate sintonizzati, molto presto dovrei potervi mostrare qualche bella immagine.

Donna, forte, avventurosa. Chi è? Lara Croft?

Dreamcast

DARK ANGEL: VAMPIRE APOCALYPSE



Manco per nulla. Perché la protagonista di un videogioco con gli attributi qui su elencati deve necessariamente essere la pettoruta eroina della Core? Oltretutto 'sto gioco non è manco per Playstation, e la compagnia che si è inventato il tutto non è manco famosa. Metro 3D è infatti una neonata società, messa su da ex dipendenti Capcom, il cui scopo è di farsi un nome supportando, per il momento, solo le piattaforme Nintendo e Sega (quindi N64, Game Boy Color e Dreamcast). Fatte le dovute precisazioni, nonché le presentazioni, ritorniamo al gioco. Con un titolo così non potete aspettarvi altro che un'atmosfera alla Castlevania, cupa e paurosa; ed infatti è così. La storia narra di un sovrano, Yagma, che per poter governare su Gothos fece un patto con il regno dei non morti. A tredici anni di distanza da allora, gli abitanti del posto si stanno lentamente trasformando in pericolosi mutanti a causa di uno strano morbo. Sarà compito della nostra protagonista, Anna, scoprire l'origine, e possibilmente la cura di tale fastidiosa malattia. Il capo del progetto, rispondendo ad alcune domande, ha rivelato che lo scopo del team è quello di creare un gioco dall'elevato spessore, con un motore grafico eccellente, e con una gran varietà di mostri. Stando ai dati dichiarati di sicuro ci sono riusciti. L'engine è stato infatti scritto dal nulla, ma riuscirà a gestire, oltre a tutta la geometria dei livelli, un incredibile numero di azioni per ogni personaggio: circa sedici per ognuno (e qualche personaggio dovrebbe averne anche di più). Ci sono anche altre raffinatezze però. Per esempio non aspettatevi di tornare due volte nello stesso posto senza trovare dei cambiamenti, così come non vi passi per la testa che i discorsi o le azioni fatte insieme a qualche personaggio incontrato vengano dimenticate: il mondo di Gothos è infatti in continua evoluzione, e ogni personaggio vivrà una vita propria, interagendo con Anna, ma anche con altre persone. Infine, il VMU, servirà? Non servirà? Certamente, un po' come con alcuni giochi di Playstation e Pocketstation, tramite l'apposita periferica sarete in grado di migliorare le qualità di Anna anche a Dreamcast spento, oppure di scambiare gli oggetti trovati con quelli dei vostri amici. Tutto questo ben di Dio sarà in vendita a partire dal prossimo febbraio.

L'uno o l'altro per me pari sono

PlayStation

MEGAMAN LEGENDS 2

Non ricordo bene se la frase qui sopra è stata pronunciata da qualcuno famoso oppure se è nata così, di slancio, nella mia testolina; comunque, sicuramente si addice al ragazzuolo protagonista del gioco che vado ad anticiparvi. Come spesso accade (e non ne ho mai capito il motivo), i videogiochi, o anche solo i loro personaggi, nel passaggio dal continente asiatico verso l'occidente cambiano nome quasi come per magia. Così, per esempio, BUG1 è diventato Kensei, Winning Eleven è diventato ISS Pro, e Megaman si è trasformato in Rockman. Pensate che Megaman fece le sue prime apparizioni ai tempi dei vecchi 8 bit, ma stranamente ha sempre vissuto all'ombra di personaggi come Mario o Sonic. Dico stranamente perché tutto sommato i giochi a lui dedicati erano decisamente piacevoli, tranne, a mio avviso, proprio il titolo precedente a questo Megaman Legends 2, il primo esperimento di passaggio da platform 2D a 3D, che sinceramente non ho apprezzato più di tanto. Ad ogni modo, a chi fosse interessato alla ragione per cui l'ometto è tornato farà piacere sapere che l'amichetta Roll è stata rapita dal malvagio Tron Bonne, per cui il nostro eroe non poteva assolutamente restare a guardare. La Capcom questa volta ha sfruttato però alla grande il Dual Shock, studiando un metodo di controllo davvero intuitivo: con la leva di sinistra si corre, mentre con quella di destra ci si gira e si decide l'altezza della camera, così da non ritrovarsi più con angoli morti nella visuale. Cos'altro dire di un personaggio ampiamente conosciuto? Che la grafica è diventata più cartooneggiante del primo episodio, che ci sono un sacco di simpatici effetti di luci e esplosioni e che la data di uscita non è stata annunciata.

Il mitra ce l'ho, le granate pure, il coltello è qui...

PlayStation

MEDAL OF HONOR

Manca solo una buona dose di coraggio e possiamo pure cominciare a giocare con l'ultima fatica di Steven Spielberg e la sua Dreamworks Interactive, l'unico gioco per Playstation attualmente (anzi, in futuro) in circolazione ambientato nella Seconda Guerra Mondiale, in cui, nei panni di un infiltrato USA dovrete portarvi oltre le linee nemiche e rubare preziosi documenti tedeschi, distruggere obiettivi, o salvare dei dispersi. Hmm, non vi ricorda nulla? Vi aiuto. I responsabili del progetto hanno detto che Mr. Spielberg ha sempre avuto in progetto per i Dreamworks un gioco su quel periodo storico, ma il periodo non sembrava mai quello giusto. Ora però, con il successo ottenuto dal colossale "Salvate il soldato Ryan" (se non lo avete ancora fatto, fidatevi di me: DOVETE vederlo), i tempi erano decisamente maturi affinché a una larga fetta di pubblico venisse voglia di cimentarsi nell'uso di pistole e fucili. Per lo sviluppo del gioco ci si serviti di un vero ufficiale, lo stesso che ha aiutato i registi di Platoon e dello stesso Soldato Ryan. Il protagonista del gioco è un tale Jimmy Patterson, ex pilota dell'Army Air Transport, ora arruolato dalla OSS, che lo spedirà in missioni i cui punti cardine saranno la velocità, la scaltrezza, e soprattutto la mancanza di compagni: in pratica sarete soli contro tutti. Ogni missione sarà legata in qualche modo con quelle reali portate a termine dagli USA nella guerra in questione. Ovviamente la sola cosa aderente alla realtà sarà il fine della missione: il come si arriverà al risultato sta solo e soltanto a voi. Medal of Honor dovrebbe essere uscito in America nel momento in cui leggerete questo articolo, per cui non dovrebbe tardare molto ad arrivare qui da noi.

Era ovvio: dopo l'asfalto, la terra...

Nintendo 64

TOP GEAR RALLY 2

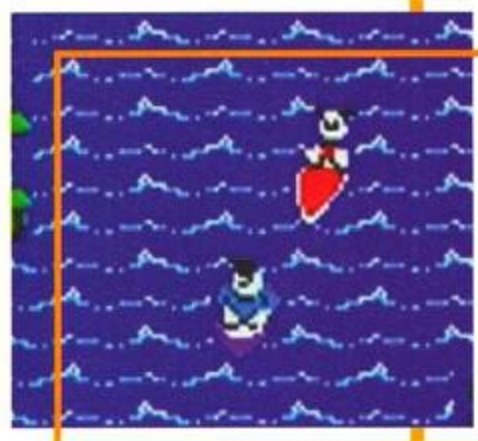
Tre mesetti fa il nostro Matteo Leccardi assegnò un fantastico 94 come globale a World Driver Championship, insignendolo del titolo di miglior gioco di guida per Nintendo, paragonandolo addirittura alla Bibbia dei giochi di macchine: Gran Turismo. A questo punto, dopo mesi passati a vedere l'asfalto scorrere sotto le ruote, di sicuro molti di voi avranno volto lo sguardo oltre il guard rail, pensando che sarebbe molto divertente correre in mezzo a tronchi e corsi d'acqua. Ok, basta sognare, la Kemco è tornata, e dopo due anni sta per rilasciare il seguito del suo Top Gear Rally, chiamato, non sia mai detto che si sforzino un po', Top Gear Rally 2. Con questo secondo capitolo sembra che i programmatori si siano rimboccati le maniche e hanno cercato di correggere tutti gli errori che hanno impedito al primo di diventare un must. Le macchine inserite sono quindici, tutte provenienti da modelli di serie, robetta tipo Ford Focus, Renault Alpine A110 (questa mi sembra vecchiotta, però se è quella che penso io, cammina parecchio!), e anche il Deltone. Allo stesso modo è stato ampliato il numero di percorsi su cui correre, che spaziano da ampie strade pianeggianti a tortuose stradine montane; a complicare ancora di più la vita poi ci si metteranno anche degli esami di guida, in pieno stile Gran Turismo. Ovviamente dopo ogni gara, se ci saremo piazzati abbastanza bene, riceveremo del denaro dagli sponsor, il che ci permetterà di mettere le nostre tamarrissime mani da elaboratori su pezzi di ricambio più performanti di quelli di serie, o anche, se proprio avremo soldi da spendere, di acquistare un'auto nuova di zecca. Dopo tante belle notizie mi rimane però un dubbio: gli sviluppatori hanno parlato di un engine ancor più aderente alla realtà del primo Top Gear Rally, che a dirla tutta non è che fosse proprio il massimo (a volte diventava irritante), e addirittura le modifiche non saranno un optional, ma un vero e proprio must per coloro che vorranno arrivare vittoriosi al termine della corsa. Ora aspettate giusto il tempo della recensione e poi decidete se continuare ad avere una vita sociale o rinchiudervi in casa a giocare (chi ha giocato a Gran Turismo capirà).

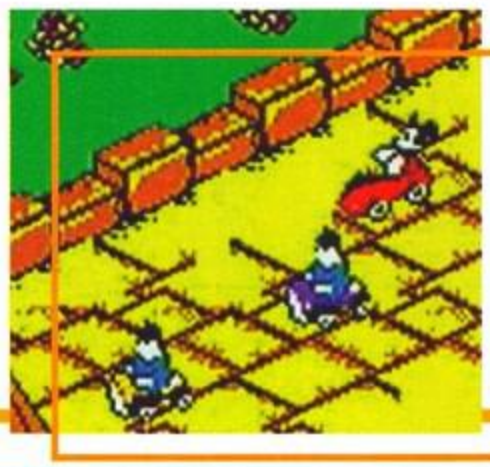
E questo chi è, il Mototopo?

Game Boy

MICKEY'S RACING ADVENTURE

Invece no. È il genitore di tutti i topolini dei fumetti e dei cartoni animati, il personaggio più odioso di Walt Disney, quello a cui tutti indistintamente preferiscono Paperino, e che immancabilmente invece si cucca tutti gli onori: Topolino. Per fortuna la Rage nel programmare Mickey's Racing Adventure ha pensato anche agli altri personaggi di Topolinia e Paperopoli: Minnie, Paperina, Paperino, Pippo e Pluto, che troveranno posto all'interno della cartuccia, ognuno con la propria automobilina (siii, alla guida della mitica 313), o del proprio motoscafo, tutti upgradabili man mano che si avanza nel gioco. MRA verrà messo in una capiente cartuccia da 32MB, il che lascerà spazio per un bel po' di sottogiochi e per le divertenti "zone a giochi multipli",





ognuna delle quali consiste di tre gare più una quarta con il boss del livello. La notizia peggiore è che il gioco non prevede una modalità multiplayer; la migliore è che sarà compatibile con entrambi i Game Boy, Color e non. A Dicembre lo dovreste trovare sugli scaffali di tutti i negozi.

Facciamoci un giro in bici...

Nintendo 64

PAPERBOY 64

...e magari guadagniamo qualche liretta. In questo periodo (di sicuro l'ho detto un paio di mille volte) la fantasia dei designer scarseggia abbastanza, ma comunque, se quello che ne viene fuori è qualcosa di buono, ben vengano i remake dei classici come in questo caso. Questa volta è il turno di un giochino dal concept semplice, Paperboy, il cui protagonista è un ragazzino che in sella alla sua fida BMX aveva il compito di distribuire i giornali (avete presente in America, le casette che tu apri la porta e sull'uscio ci

trovi latte e giornale? Chissà se lanciano il latte con lo stesso sistema del giornale), incrementando il numero di abbonati, ma evitando al tempo stesso i pericoli che si annidano in ogni quartiere: cani, gatti, traffico, etc. La versione "restylizzata" per N64 aggiunge il fatto che ogni livello ha un tema specifico, che per guadagnare punti (e abbonati al giornale) si potranno effettuare acrobazie varie, e che, strano per un gioco del genere, dopo aver raggiunto un certo numero di abbonati, ve la dovrete vedere con un boss di fine livello. Cosa c'entrino i mostri di fine livello con un ragazzino in bicicletta mi è del tutto oscuro, ma questo è, per cui se non vi sta bene prendetevela con la Midway. Ah, a proposito, il gioco lo dovreste già trovare in giro per negozi (cioè, non è che la scatola se ne va a zonzo per i negozi, siete voi che...vabbé, ci siamo capiti).

daL 25 OttObRe oCcHio a cOsa gUaRDi.

LioN nEtworK DAl LuNeDI Al veNeRdI oRE 19,30 su tmc2

www.lionnetwork.com

KEEP AN EYE ON GLOBAL GAME !

(Tieni d'occhio Global Game)

A NEL MONDO DI GLOBAL GAME

GLOBAL

irizzo www. globalgame-europe .com

GLOBAL GAME

PC CD-ROM

IL FRANCHISING

GIOCHI & ACCESSORI

i le versioni PAL e USA de
per averla in anteprim

I LOGHI I MARCHI E LE IMMAGINI SONO DEI RISPETTIVI PROPRIETARI

METROPO

UEFA STRIKE

BIO HAZARD

Dreamcast™

Global P

solo

Immagini in movimento

GLOBAL GAME

Per ricevere la nostra brochure, inviate questo coupon, oppure telefonate.

Nome e Cognome

Indirizzo e Tel.

Città e cap

Global Game - Divisione Franchising - Via Raffaello Sanzio, 5 - 20090 Cesano Boscone (MI) 024861101

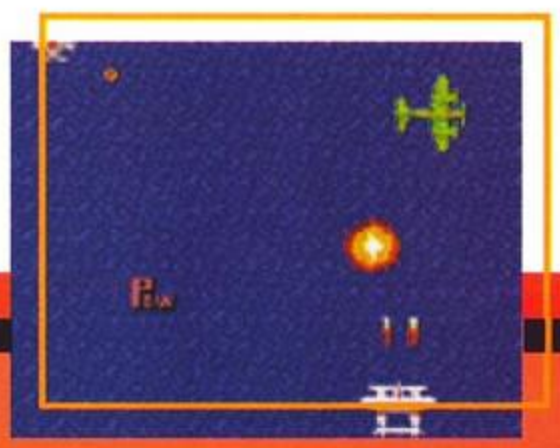
Il mese di Dicembre è da sempre uno dei periodi dell'anno più convulsi per l'industria del videogame; molti progetti arrivano alla loro conclusione, i giochi si affollano copiosi sugli scaffali e la lotta fra le diverse console si combatte senza esclusione di colpi. Da parte sua il Made in Japan continua indisturbato la sua attività e senza farsi prendere dall'isteria natalizia continua a ravanare nel torbido delle produzioni d'oltreoceano.

Due parole prima *di cominciare*

I tre grandi che si contendono l'universo videoludico hanno deciso di affilare i loro artigli in vista del Natale (e meno male che tutti dovrebbero essere più buoni...). Sony si presenta alle festività con una line up robusta e ricca di appuntamenti immancabili, decisa anche quest'anno a infrangere i precedenti record di vendita; in quest'ottica gli sforzi del marketing Sony, per la prima volta dopo alcuni mesi, sono stati dirottati da PS2 all'attuale fonte di guadagno, la cara e vecchia PSX. Le cataste alte svariati metri che già si intravedono nei grandi 6magazzini non lasciano comunque dubbio sulle aspettative dei negozianti, il Natale del 1999 sarà all'insegna del grigio. Dal canto suo Nintendo si difende come può; Zelda Gaiden è ancora lontano e dopo lo scivolone di Jet Force Gemini cerca nel suo mazzo carte migliore da giocare in questa spietata partita. Il 64DD è sempre confermato per il 1° Dicembre mentre una maggiore incertezza aleggia sui titoli che accompagneranno la periferica nel suo lancio sul mercato; l'appuntamento è quindi sul prossimo numero per sapere com'è andata a finire. Chiude questa breve panoramica il buon Dreamcast che buono buono si sta sistemando in un numero sempre crescente di case europee e che promette grandi cose in vista dell'arrivo di giochi come Soul Calibur e House of the Dead 2. In Jappolandia invece la console Sega macina pezzi su pezzi e gli annunci per il futuro non sono mai stati così promettenti, tra questi conto di parlarvi al più presto di un certo Sega GT che promette grandi cose.

Una piccola grande *guerra*

Capcom ha affidato a Digital Eclipse la conversione per Game Boy e Game Boy Color di 1942, uno dei più grandi arcade degli anni ottanta (1984 per la precisione). Questo annuncio ricalca la tendenza portata avanti anche dal altre storiche soft co. che si stanno impegnando a far rivivere sul piccolo di casa Nintendo, i grossi successi del passato. Nel crescente hype legato all'emulazione e a fronte della buona adattabilità del portatile della casa di Kyoto, tra porting e rifacimenti, nei prossimi mesi ci attendono ancora parecchi pezzi di storia da giocare. Al contrario di titoli come Arkanoid, Asteroids e Frogger, 1942 si presenta come un porting del vecchio arcade; sarà articolato in 32 livelli belli zeppi di nemici e azione, proponendo una grafica, soprattutto su GBC, decisamente buona. E' confermato il supporto per due giocatori tramite il solito, e un po' fetecchio, sistema di gioco alternato (ma si può ancora chiamare multiplayer?); pubblicazione imminente.



Chi ha incastrato Maken X?

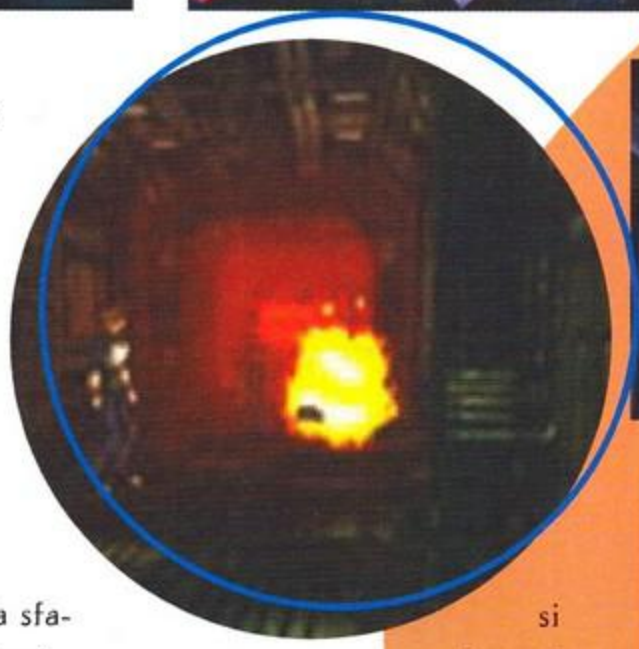
Ma sto' Maken X esce o non esce? Purtroppo la risposta a questa domanda non è semplice. Per chi si fosse sintonizzato solo in questo momento, ricordiamo che Maken X dovrebbe essere, il condizionale è d'obbligo in questo caso, uno dei primi e più spettacolari shooter in soggettiva par la macchina Sega. Costruito intorno ad un'ambientazione surreale in cui elementi cyberpunk si sposano a tinte noire, Maken X vorrebbe sondare i limiti estremi del concetto di sparatutto in soggettiva; niente fucili o mitragliatori, ma armi da taglio dal design ricercato e perverso, un'atmosfera densa e cupa e nemici che sembrano usciti da uno dei film della saga di Hellraiser. Eppure nonostante queste invitanti premesse, il destino di Maken X si fa sempre più incerto; l'idea delle armi da taglio, ottima sulla carta, sta presentando qualche difficoltà a essere incastrata nel gameplay, mentre la trama sembra sia già stata rimaneggiata un paio di volte. Inoltre voci non ancora confermate, vogliono Maken X sotto il torchio della censura; alcuni dei nemici sfoggiano divise con grosse svastiche e la cosa sembra aver scatenato una dura reazione. Il rischio che il gioco venga abbandonato è alto e i prossimi mesi saranno decisivi per il futuro di questa interessante ma sfortunata produzione.

Victor Interactive si da' all'agricoltura

Dopo la versione N64 presentata da Fabio il mese scorso, Victor Interactive Software Inc. ha fatto luce sullo stato dei lavori di Bokujo Monogatari Harvest Moon per PSX. Previsto per il 16 dicembre, il gioco avrà le stesse caratteristiche di quello per N64; nei panni di un baldo giovane dovrete prendervi cura della fattoria che vi è appena stata lasciata in eredità. Dovrete accudire gli animali, eliminare sassi ed erbacce dai campi per poterli seminare e seguire da vicino i progresso delle vostre culture; insomma un vero e proprio 'simulatore della Valle degli Orti'; ma volete mettere la soddisfazione di stare seduto sei ore davanti al TV a massacrare il pad della Playstation sono per coltivare un zucchina virtuale? Non c'è che dire, sono questi i giochi che rendono grande una console, pensare che c'è certa gente che pensa che l'unico RPG degno di tale nome sia Final Fantasy VIII. Ma le sorprese non finiscono qua, nel paesino vicino alla vostra 'tenuta' un centinaio di personaggi non aspettano altro che una vostra visita per raccontarvi i loro segreti e le loro aspirazioni. E se questo non vi sembra sufficiente, sappiate che dovrete anche vedervela con una tribù di folletti che da qualche tempo ha eletto la vostra fattoria a residenza estiva; se sarete tanto bravi da farveli amici, vi saranno di grande aiuto nei lavori più duri, alla faccia del lavoro nero.

Matteo Leccardi

Dreaming of Veronica



Mentre i tempi richiesti per il completamento Code Veronica, l'episodio di Resident Evil per Dreamcast, si allungano sempre di più (la data di uscita è già stata posticipata un paio di volte), Jaleco si prepara a sfamare tutti i giocatori affamati di zombie (ma non dovrebbe essere il contrario?) con il suo Carrier. Come potete vedere anche dalle immagini le somiglianze con RE sono a dir poco spudorate; fondali prerenderizzati, inquadratura fissa, la solita coppia di agenti speciali e una massiccia dose di non morti da rispedire all'inferno. La vicenda ha come protagonisti i componenti di una squadra speciale dell'esercito, spediti su una grossa portaerei con cui si erano persi i contatti da alcuni giorni; Jack e Jennifer, questi i nomi provvisori dei due protagonisti, scopriranno che sulla nave si stavano compiendo alcuni esperimenti nucleari e che, in seguito a un incidente, i membri dell'equipaggio si trasformati in un bel gruppetto di schifezze mangia uomini. A seconda del personaggio scelto la trama si svilupperà in modo differente, anche se non mancheranno momenti in cui i due dovranno collaborare per la risoluzione degli enigmi sparsi in ogni dove. Come tradizione vuole verrà messo a disposizione dei giocatori un arsenale di tutto rispetto, assolutamente necessario per abbattere i cattivissimi boss che sono stati inseriti nel gioco. Si tratta di ingredienti classici nel genere, ma che uniti da una buona atmosfera e alla ottime capacità grafiche del Dreamcast, potrebbero anche liberare Carrier dal complesso di inferiorità che caratterizza ogni titolo Resident Evil style; quando leggerete queste pagine, il gioco dovrebbe già essere nei negozi di videogiochi nipponici, mentre non si sono ancora fatti avanti publisher per USA ed Europa.

GIOCA D'ANTICIPO

PRENOTA ADESSO LA NUOVA PLAYSTATION 2
AL GLOBAL GAME DI BRESCIA

GLOBAL GAME BRESCIA

TUTTI I NUOVISSIMI TITOLI DELLA PSX2 OLTRE AL VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI TUTTE LE CONSOLE, GLI ACCESSORI ED I GIOCHI PER PC.

AL GLOBAL GAME POINT DI BRESCIA IN VIALE PIAVE 6/A TEL. 0303369455

I LOGHI I MARCHI E LE IMMAGINI SONO DEI RISPETTIVI PROPRIETARI

Abbiamo il primo vincitore!

Da questo mese il premio 'stai male e te lo spiego', dedicato al titolo più stralunato del mese, cambia nome; per entrare in sintonia con il titolo di questa rubrica, l'onorificenza per il gioco più fuori di testa del mese diventa Mad in Japan. E' quindi con immenso piacere che vi annuncio il primo vincitore di questo ambito riconoscimento: Charumera, di Victor Interactive Software Inc. La grandissima VIS, che questo mese ha già deliziato tutti i possessori di PSX con l'incommensurabile Harvest Moon, si prepara a devastare il mercato del videogame con un simulatore di venditore ambulante. In pratica dovrete girare per i quartieri della vostra città vendendo le vostre pietanze ad abitanti e passanti, ma dovrete stare attenti, anche la vita di venditore ambulante è ricca di colpi di scena; gruppi di teppistelli cercheranno di derubarvi e prepotenti poliziotti di quartiere vi metteranno i bastoni tra le ruote. La Via della Tagliatella di Grano Saraceno è dura, ma la vostra determinazione alla fine avrà la meglio; le vostre porzioni di gnocchi caramellati e di strutto fritto saranno le migliori di tutto il Giappone e i cardiopatici di tutto il paese troveranno nel grasso che cola dai vostri involtini di maiale il colpo di grazie per le loro coronarie. Chi mai rimarrebbe insensibile di fronte a una grafica e una giocabilità di tale livello? Spero tutti i sani di mente...

Mazzate ferrate

From Software è in procinto di commercializzare uno nuovo ed entusiasmante titolo a base di mech per Dreamcast. Frame Gride, questo il nome del gioco, è un picchiaduro a incontri in cui, invece dei soliti lottatori, si andranno a fronteggiare dei giganteschi mech. Messa in questo modo, la cosa non sembra poi così eccezionale, ma lasciate che vi illustri i due punti di forza di Frame Gride; come prima i mech potranno essere personalizzati fino all'inverosimile, ben 108 sono infatti le componenti mescolare tra loro per potenziare il vostro robottone. Missili, scudi e ogni genere di arma potrà essere appiccicata sul mech e se in questo modo è ovvio che l'agilità dei robot verrà limitata, è anche vero che potrete trasformarli in mastodontici mezzi di distruzione. L'altra caratteristica per cui questo Frame Gride dovrebbe mettersi in mostra è la realizzazione tecnica; From Software parla di straordinarie esplosioni particellari, chili e chili di effetti luminosi calcolati in tempo reale ed una fluidità incrollabile. Un degno rivale di Soul Calibur? Non esattamente, From Software ci tiene a prendere le distanze dal capolavoro Namco, precisando che nella versione finale dovrebbero essere inserite alcune modalità di gioco in grado di rendere Frame Gride, di volta in volta, un picchiaduro a scorrimento (niente di nuovo...) e uno shooter a missioni (già più interessante).

Il Suzuki più lento del mondo

Ormai nessuno si azzarda più a fare previsioni sull'uscita del primo capitolo di Shen Mu: Yokosuka. Inizialmente previsto per il 28 Ottobre ha poi subito un slittamento a fine Novembre e mentre vi scrivo altre due date sono state fatte; una prima volta si è parlato di Aprile 2000 ma quando ormai tutti si stavano rassegnando all'idea di non toccare SM fino al nuovo millennio, un annuncio bomba confermava il gioco per la prima metà di Dicembre. Nel primo caso (aprile 2000), significava attendere fino a dicembre 2000 - gennaio 2001 per il secondo capitolo e mettere in commercio il primo un mese dopo la commercializzazione di PS2; una mossa non molto saggia visto che Shen Mu, nelle intenzioni di Sega, dovrebbe essere uno dei titoli studiati per intaccare lo strapotere Sony. Dicembre '99, del resto, sembra una data troppo vicina e in molti non la ritengono attendibile. Eppure nonostante tutta questa confusione, Shen Mu è ancora uno dei titoli più attesi degli ultimi tempi; con un budget stimato in 100 miliardi di lire, uno staff di oltre 200 persone coinvolto nella realizzazione e quasi tre anni di lavoro, il titolo di Yu Suzuki è uno degli RPG più mastodontici e innovativi mai apparsi. L'obbiettivo di Suzuki, infatti, è quello di creare un vero e proprio mondo virtuale in cui il giocatore farà vivere il proprio alterego; sincronizzandosi con l'orologio interno della console, il gioco terrà traccia del tempo passato. Le diverse ore del giorno si alterneranno sullo schermo e perfino le diverse stagioni verranno riprodotte fedelmente; infatti il gioco si svolge nel 1986 a Yokohama e nel gioco verranno riprodotte le stesse condizioni meteorologiche di quell'anno. Questo realismo sarà riprodotto anche sul piano spaziale, ricostruendo interi quartieri con tanto di persone; se andrete a cercare una persona in ufficio fuori dal suo orario di lavoro non lo troverete e se arrivate tardi ad un appuntamento non è detto che troverete qualcuno ad aspettarvi. Ryo Hazuki, il protagonista di Shen Mue, sarà inquadrato da dietro con una visuale in terza persona alla Tomb Raider, l'inquadratura passerà invece in prima persona quando dovrete interagire con l'ambiente per raccogliere e/o osservare oggetti. L'azione e i combattimenti veri e propri saranno anche loro suddivisi in due modalità; nella prima dovrete premere i diversi tasti del pad in base alle indicazioni che appariranno a video, mentre nell'altra verrete chiamati ad un più tradizionale confronto corpo a corpo. Se a questo aggiungete una spropositata quantità di ore di gioco, una libertà d'azione illimitata ed una grafica che promette di surclassare ogni altro prodotto, allora avrete un quadro completo di quello che Shen Mu ha da offrire. Per il momento, purtroppo, non possiamo far altro che aspettare.

Riservato ai Rivenditori

Riservato ai Rivenditori

VIDEOGIOCHI ESSE

DISTRIBUZIONE

Negcon
Ergonomico ad impugniatura rotante, esalta le tue prestazioni sportive e di volo.
Per tante nuove emozioni.

Euro-Av Cable
Collega PlayStation e televisore immagini nitide e colori vividi, sfrutta al meglio la qualità di immagini RGB.

Dreamcast™

G-Con 45
Il livello delle prestazioni di G-Con rende obsoleto qualunque altro tipo di pistola.

Link Cable
Attraverso questo cavo potrete collegare le vostre console e sfidarvi giocando a tutto schermo ognuno sul proprio televisore.

Controller
L'unico modo per affrontarsi in avvicenti testa a testa con tutti i giochi che includono l'icona 2 o più giocatori.

Special Ascii Joystick
Un solido Joistick in stile sala gioco progettato per resistere ai giocatori più accaniti e vigorosi.

Mouse
Per un controllo perfetto; laddove il controller non é abbastanza preciso. Due tasti per tante opzioni.

RFU Adaptor
Il tuo televisore é privo di input (presa scart) Risolvi il problema con RFU Adaptor che ti permette di collegare la tua console a qualsiasi televisore.

Videogiochi

M. Card
La nuova tecnologia di memoria in flash consente di salvare e caricare tempi e punteggi migliori.

NINTENDO 64

Multi Tap
Permette di collegare, con i giochi compatibili, contemporaneamente più giocatori, da 2 a 4 fino ad 8.

Volante da gara MClaren.
Dotato di alta tecnologia, comfort incredibile e doppia vibrazione il volante MClaren ti assicura ore di divertimento ed una esperienza irripetibile.

Space Station
Porta Console per PlayStation.

Tutti i marchi sono registrati ai rispettivi proprietari.

Riservato ai Rivenditori

Riservato ai Rivenditori

VIDEOGIOCHI ESSE

DISTRIBUZIONE

Grafica PC - Tel. 081/752 03 21

DVD VIDEO

Prezzi Imbattibili

PlayStation

Chiamateci!

"Ricerchiamo Agenti su zone libere".
"Evasione degli ordini in giornata - Consegna veloce 24/48 ore"
"Garanzia su tutti i prodotti Acquistati - Aggiornamenti Continui."

GT-Gran Turismo

Final Fantasy VII

Formula 1 '97

Time Crisis

Pandemonium

Hercules

Topolino e le sue Avventure

Spyro 2

Crash Bandicoot 3

Point Balnk 2

Gt-Gran Turismo 2

This is Football

Wipe Out 3

Kurushi Final

Ridge Racer Type 4

Speed Freaks

Crash Team Racing

Final Fantasy VIII

Syphon Filter

Formula 1 '99

Tarzan

Ape Escape

Hugo 2

Attack of the Saucerman

T. Raider "The last Revelation"

Riservato ai Rivenditori

Tel. 08 / 17.76.88.00 / Fax. 08 / 17.76.87.41

MA CI ARRIVI AL SECONDO LIVELLO?
ovvero CONSOLEMANIA VA ALL'ENADA

Dal 14 al 17 Ottobre si è tenuta a Roma l'Enada, una fiera dedicata all'industria dell'intrattenimento elettronico. Armato di niente, sono andato ad avventurarmi all'Eur dove, stesi su 18,000 mq di territorio, erano presenti le più importanti novità nel campo degli arcade. Prima di passare alla descrizione dei titoli più interessanti, eccovi una breve cronaca di questi quattro giorni. Giovedì 14, all'una si è tenuta una conferenza stampa in cui i dirigenti della S.A.P.A.R. hanno spiegato i motivi di maggior preoccupazione per operatori del settore: le solite lungaggini burocratiche e l'annosa questione sulla regolamentazione dei videopoker e simili che vi risparmio volentieri. A seguire un simpatico buffet, dove si distingueva la bontà dei vini.

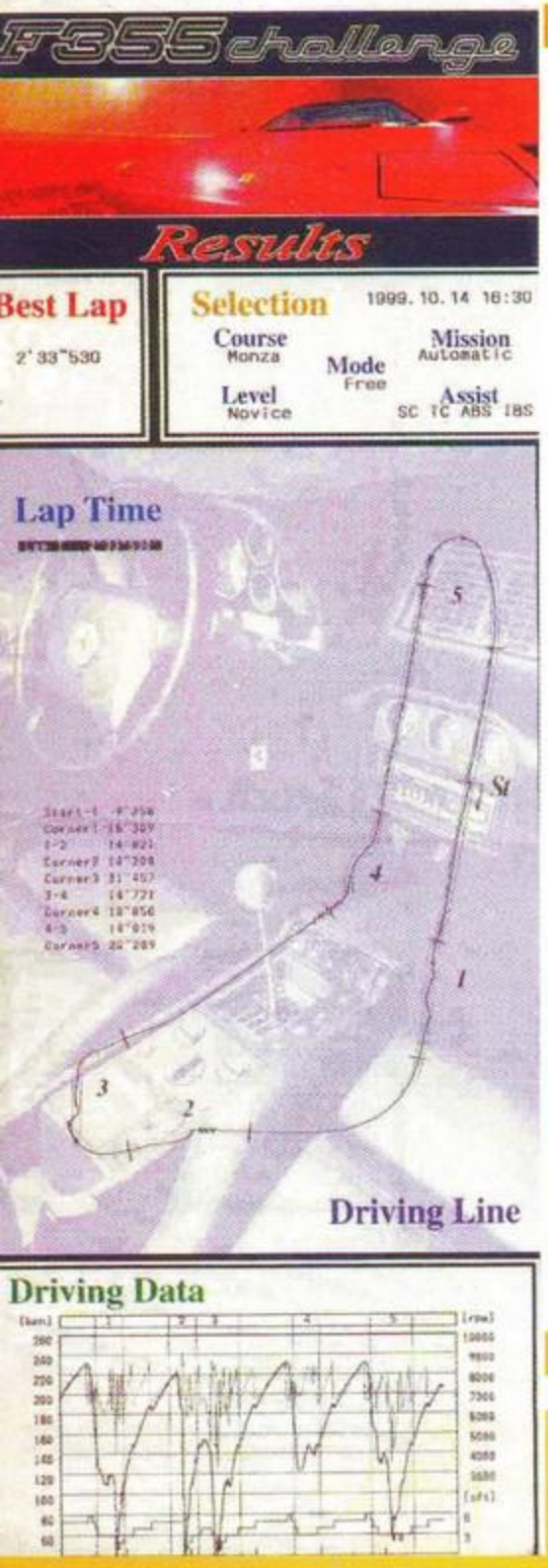
Il primo giorno di fiera è sempre il meno proficuo: si gira qui e lì senza senso, attaccandosi a tutti i coin-op che si trovano, prendendo coscienza del fatto che si può giocare aggratis, anche con il super cabinato da 3000 a partita. Per fare questo, sono necessarie un paio d'ore, mentre si volteggia in uno stato di assoluta ebbrezza videoludica. Alla fine si torna a casa, con tanti bei ricordi.

Il secondo giorno è di penitenza, si va in fiera pieni di buona volontà e convinti del dover accumulare materiale - fisico e non - utile allo speciale. Si evitano le 75 partite allo stesso gioco, si cerca di elaborare percorsi che permettano di vedere tutto, non si mangia e non si fuma (dentro i padiglioni è vietato). Purtroppo il mio secondo giorno è stato caratterizzato dalla presenza di due miei amici, appositamente venuti in trasferta da Napoli, con cui ho speso la gran parte della giornata a giocare al tennis della Sega. L'ultima mezz'ora prima della chiusura è stata utilizzata per misurare la grandezza dei padiglioni, presuntuosa premessa per una migliore organizzazione del giorno successivo.

Fortunatamente il terzo e quarto giorno mi sono finalmente messo a "massacrare" uno ad uno tutti i titoli più importanti, a raccogliere depliant di tutti i generi, addirittura a scattare delle foto, cosciente della mia grande incapacità nel farlo. Il problema è stato evitare le orde di bambini maniaci che, dopo mesi di risparmi per pagare il carissimo biglietto di ingresso, volevano giustamente occupare per ore qualsiasi cosa avesse uno schermo. Esclusi i 50 metri quadri dove c'erano le varie giostrine e quindi niente schermi, 17500 metri quadri di stand erano stracolmi di fanciullezza e gioventù varia.

Alla fine è andato tutto bene, grazie a me, a qualche pugno di standiste preparate in tutti i sensi e grazie anche alla disponibilità del Dr. Cerigioni, sempre pronto a soddisfare le mie richieste.

Buona lettura!



Ferrari 355

Il gioco della Sega è stato senza dubbio il re della fiera, anche perché quando c'è di mezzo la Ferrari, in Italia si perde il senso della ragione. Il gioco è un vero e proprio simulatore di guida, ideato e programmato da Yu Suzuki, che nonostante l'ormai infinito lavoro che sta svolgendo su Shen Mu (senza la e, una volta per tutte), si è deciso a fare tra un break e uno snack, qualcosa di diverso: un simulatore di Ferrari 355.

La vera grande novità di questo gioco, che poi giustifica il cabinato e tutto il resto, è la presenza di tre schermi atti a realizzare una raffigurazione visiva il più vicino alla realtà. Utilizzando infatti uno schermo unico per raffigurare un contesto di guida, si ha il problema della distorsione dell'immagine, a causa di un obiettivo diciamo "grandangolare": quando giochiamo con la visuale in soggettiva le "altre" macchine ci appariranno davanti in maniera troppo rapida, a causa della distorsione. Utilizzando invece i tre schemi è possibile riprodurre il campo visivo più realmente, permettendo quindi una rappresentazione più naturale. Insomma sembra vero.

Il cabinato risulta di conseguenza piuttosto spettacolare: quando si è dentro si è completamente avvolti dagli schermi e se affianco a noi non c'è nessuno e la luce è fioca, l'effetto è ancora maggiore. Altra novità è la presenza della frizione, oltre al pedale del freno e all'acceleratore, che viene utilizzata seriamente. Infatti, già Hard Drivin' dell'Atari e Racing Jam della Konami avevano la frizione, ma l'utilizzo era più ornamentale che pratico. Infine sotto il cambio - originale Ferrari, come anche il volante - ci sono 4 bottoni con delle strane sigle, di cui parleremo più avanti.

Inseriamo i soldi (si fa per dire), premiamo start e vediamo che succede. Le schermate iniziali sono abbastanza canoniche: selezione della pista, tipo di gioco, livello di difficoltà. Su quest'ultimo però è il caso di spendere due parole: le tre modalità presenti sono novice, intermediate e simulator che si distinguono per il supporto di guida che il gioco ci offre. Nella modalità novice (novizio, schiappa) il cambio è automatico, durante la guida c'è una voce che suggerisce le cose da fare, ed infine sono attivati tutti e quattro i bottoni sotto il cambio. Questi tasti sono le varie funzioni elettroniche di controllo: SC, Stability Control, che controlla le sterzate del giocatore, impedendogli di fare un testacoda di punto in bianco, TC, Traction Control, che controlla lo slittamento delle gomme, ad esempio sul bagnato, ABS, Anti Brake System, che aiuta nelle frenate evitando il blocco delle ruote che causa lo slittamento della macchina ed infine l'IBS, Intelligent Brake System, che fa frenare la macchina in prossimità di una curva. Le quattro funzioni di controllo nella modalità novice sono fisse, e non c'è la possibilità di sbloccarle. Nella modalità Intermediate è attivato il cambio semi-automatico (o a farfalla), ossia attivabile senza la pressione della frizione, utilizzando le alette sul volante. Sono attivate solo due delle funzioni di controllo. Infine c'è il Simulatore: cambio manuale, frizione, niente aiutini (comunque attivabili in qualsiasi momento).

Le piste disponibili sono 6, perfette riproduzioni delle controparti reali: Motegi, Suzuka - due versioni, una breve e una completa - Monza, Sugo e Long Beach. Su questi percorsi possiamo allenarci (Training) correrci a caso (Driving) e gareggiarci (Race). Nel Training, oltre alla simpatica vocina suggeritrice, avremo anche una bella linea rossa che ci suggerisce la migliore traiettoria da seguire per completare la pista nel minor tempo.

Alla fine della partita è possibile stampare su un foglietto molto carino (di cui abbiamo una foto), tutti i dati della nostra partita: pista, modalità di gioco, tempo etc.; presente inoltre una pianta della pista, dove sarà disegnata la nostra "linea" di guida, con le eventuali zigrinature che rappresentano le frenate e un grafico che mette in rapporto la velocità con l'uso delle marce e i giri del motore.

Graficamente il gioco è ben fatto: le Ferrari sono Ferrari, non esiste clipping, non esistono rallentamenti. Il problema che ho riscontrato è che durante le sessioni di gioco si avverte un

Almeno il 120% della gente non sa nulla di statistica

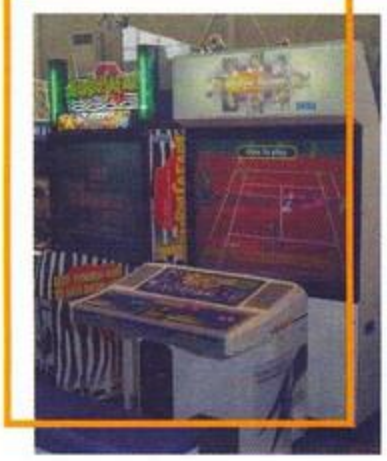
senso di vuoto intorno alla pista. Questo perché si è voluto riprodurre perfettamente piste da corsa realmente esistenti: se uno va a correre a Monza, vedrà uno stradone, tanti alberi intorno, 50 metri di tribuna, lo spazio per i box e niente più. Anche perché piazzare architetture spettacolari e chissà cosa intorno al circuito comporterebbe una distrazione non opportuna per il pilota. L'unica eccezione è la pista di Suzuka (o Long Beach, non ricordo) che essendo circuito quasi urbano, presenta qualche palazzo di sfondo molto gradito. Possiamo comunque dire che il Naomi ha ampiamente superato il confronto con il Model 3. Il fatto che ci siano tre Naomi nel cabinato è dovuto alla presenza di tre schermi gestiti ognuno da una scheda.
L'audio è fenomenale: ci sono due casse piazzate all'altezza della testa del giocatore, rivolte verso le orecchie. Questo si traduce in uno stordimento meccanico-musicale di tutto rispetto, anche perché le musiche sono dei Metallica, per volontà dello stesso Suzuki, che è solito ascoltare trash mentre guida le sue Ferrari. Il rumore del motore è perfettamente riprodotto e l'unico neo è lo squittio quando va su di giri per un mancato cambio di marcia, veramente insopportabile.
Com'è questo Ferrari 355? A me non è piaciuto per niente. Nonostante Suzuki abbia cercato di rendere il gioco accessibile a tutti, il titolo è piuttosto selettivo. Non giocare nella modalità Simulation significa non giocare a Ferrari 355. Con tutti gli aiuti inseriti il gioco diventa piatto e poco soddisfacente, mentre giocando alla "realtà" la macchina diviene ingestibile. Indubbiamente il coinvolgimento è alto, io stesso dopo una sessione di quaranta minuti, vedevo e sentivo solo i circuiti e le altre macchine, ignorando il putiferio che succedeva intorno (tra gli altri coin-op lì vicino e la gente che urlava per mandarmi via, sembrava una guerra atomica): ero risucchiato nel cabinato. Eppure non mi sono divertito. Diciamo che è per gli appassionati.

Power Shovel Simulator

La Taito era presente alla fiera con dei titoli veramente interessanti e tra questi il più divertente in assoluto era Power Shovel Simulator. Il gioco era presente allo stand Novarmatic, distributore Taito dal '92, che presentava il titolo in esclusiva europea. Tutti siamo stati bambini e tutti siamo impazziti giocando al cantiere, alla betoniera o a qualcosa che serva a costruire case. Alla Taito hanno colto questo sentimento bambino e hanno realizzato questo simulatore di ruspe e con la collaborazione con la Komatsu, una ditta che produce mezzi pesanti, hanno ricostruito perfettamente una console di comando, con tanto di pedali che ci permetterà, soli o insieme ad un amico, di fare diverse cose. Nella modalità single-player, avremo a disposizione tre mezzi da scegliere - tre modelli della Komatsu che si distinguono per potenza e funzioni - la cui scelta determinerà il tipo di lavoro da svolgere: ogni mezzo prevede un quadro di pratica e altri tre livelli, suddivisi in compiti da svolgere, terminati i quali c'è un bonus stage sotto forma di esame.
Partiamo dai quadri più semplici: caricare un camion in un piccolo cantiere. Appena la grafica appare sullo schermo il seggiolino e i comandi iniziano a tremare e ci troviamo subito immersi nell'adeguata "atmosfera operaia". I comandi sono un po' ostici all'inizio, anche perché dovremmo coordinare i quattro arti, però si impara subito. Ci avviciniamo al cumulo di terra, ne prendiamo un po', la mettiamo sul camion. OK! Mi sono guadagnato un bel complimento dal supervisore. Passiamo alle cose più serie, prendiamo il secondo mezzo a disposizione. Dobbiamo caricare 1 tonnellata e mezzo di terra, e poi distruggere una casa. Anche questo non mi riserva particolari problemi (anche perché sono circa 45 minuti che sto giocando), passiamo oltre. L'ultimo mezzo ci porta direttamente in mezzo ad una catastrofe: dopo aver distrutto una casa da abbattere e scavato una galleria in un monte, un vulcano comincia ad eruttare. Starà a noi bloccare la lava, riempendola di sabbia. Insomma anche su una ruspa si può diventare eroi.
Nella modalità solitaria, il divertimento è garantito, anche se personalmente credo che l'effetto novità scemi presto, ma dopotutto Power Shovel è un arcade da tremila a partita che si gioca una tantum, quindi che importa?
Nel caso in cui si abbia a disposizione un amico, disposto a farsi trascinare dal fascino dei doppi, potremmo stupirlo proponendogli non più la solita partita al calcio o alle mazzate, ma un doppio alla ruspa; può suonare buffo ed effettivamente lo è. Alla Taito infatti hanno creato una serie di sfide assurde, che vedranno gli ignari giocatori impegnati in strampalati compiti. In uno ad esempio dovremmo condire delle gigantesche porzioni di kare raisu (riso al curry cucinato alla giapponese): su un nastro scorrevole, scorrerà il piatto con il riso e noi con la nostra ruspa dovremmo prendere delle porzioni di kare - piccante, dolce, o una via di mezzo - per riversarle sul riso. Oppure dovremmo distruggere una limousine, camminare su percorsi sospesi in aria, pescare tartarughe in una piscina e nel più buffo, fare spesa con la nostra ruspa:

ci troviamo in una piazzetta, circondati da diversi articoli, tutti rappresentati da vari pupazzetti protagonisti del mondo videoludico; si va dagli alieni di Space Invaders a Bub e Bob dei vari Bubble Bobble. Noi avremmo una determinata somma e dovremmo comprare i vari articoli sommando il loro costo, per spendere esattamente tutto quello che abbiamo.
Tutti questi giochini, simpaticamente raggruppati sotto il nome di "Comical Mini Game Mode" possono esser giocati anche in modalità singola, anche se il divertimento non è più assicurato.
La grafica è più che dignitosa ed è anche normale dato l'esiguo lavoro che la macchina deve svolgere: le ruspe sono ontologicamente lente e un cantiere non è sicuramente uno scenario complesso da realizzare (due travi appese, qualche transenna...). Ingiustificabile quindi l'assenza di un motore particellare per la gestione della terra in maniera realistica. La terra che bene o male ci troveremo sempre a trattare, è stata realizzata utilizzando blocchi di poligoni, producendo un effetto non proprio all'altezza dei tempi. Comunque non importa, l'aspetto estetico è veramente secondario, soprattutto quando ci troviamo dinanzi un gioco che cerca finalmente di dare qualche emozione nuova e non il solito bolo rimasticato mille volte da altri. Molto bello.

Virtua Tennis



Dopo tanti anni di assenza dalle sale giochi - se non erro l'ultimo titolo fu Passing Shot una decina di anni fa - il tennis ritorna sugli schermi per mano della Sega che sfruttando le potenzialità della scheda Naomi, ha realizzato un piccolo capolavoro di sicuro successo. Nei panni di uno degli otto campioni disponibili - tutti protagonisti delle prime file della classifica ATP - dovremmo battere sul campo i nostri avversari per guadagnare la coppa del mondo. Per giocare avremmo a disposizione due soli pulsanti che ci permetteranno di effettuare i più disparati e spettacolari colpi disponibili. Va notato come si sia voluto realizzare più un simulatore che un gioco arcade: non si potrà scorrazzare a destra e sinistra come dei pazzi rincorrendo la palla, ma bisognerà valutare attentamente la nostra posizione sul campo di gioco. Infatti giocando si può notare che cambiando repentinamente direzione il nostro giocatore non si volterà automaticamente dall'altra parte, ma si poggerà su un piede per poi ricominciare la rincorsa. Questo si traduce in un'iniziale difficoltà di movimento e una spiacevole sensazione di lentezza nella risposta dei comandi. Niente di più errato: già dalla seconda partita si riusciranno ad effettuare degli scambi entusiasmanti, con profonda soddisfazione degli astanti. A rendere il tutto più spettacolare, ci sono le animazioni che inquadrano con piano americano il nostro giocatore subito dopo un punto, degni di una ripresa televisiva.
A questo aggiungiamo una perfetta ricostruzione dei più famosi campi di gioco del mondo, un sonoro che fa il suo lavoro, e otteniamo un titolo che accontenterà proprio tutti, appassionati e non. Aspettiamo una conversione per Dreamcast al più presto.

Armadillo Racing

La Namco, ormai lo sappiamo, spesso si dedica a titoli quanto meno stupidi e questo gioco ne è un degno rappresentante. Su due circuiti, uno facile ed uno difficile, dovremmo far correre il nostro armadillo per percorsi bucolici cercando di sconfiggere i nostri avversari, eventualmente umani. Per muovere la nostra bestiola dovremmo far ruotare una trackball abnorme e se saremo molto veloci riusciremo anche ad appallottolarci, potendo così evitare i numerosi ostacoli presenti. Abbastanza anonimo.

Emergency Call Ambulance

Forse l'ultimo dei titoli Sega ad utilizzare un Model 3,
ECA ci mette alla guida di un'ambulanza per salvare delle fragili vite umane. Il gioco inizia con un simpatico filmato introduttivo realizzato con l'engine poligonale del gioco che ci mostra le varie situazioni pericolose, che producono il ferito che noi dovremmo trasportare. Si va da un incendio a Nuova York ad uno scontro con morto tra gang rivali. Gli spezzoni sono molto simpatici e ben realizzati e creano quell'atmosfera di tensione adatta a un titolo del genere.
Caricato il malcapitato dovremmo, seguendo la freccia sovraimpressa sullo schermo, raggiungere al più

presto l'ospedale dove il malato sarà curato, almeno si spera. A rendere innovativo il titolo è l'influenza che il nostro stile di guida ha sul passeggero: ogni buca, palo o macchina che prenderemo causerà una serie di complicazioni che si tradurranno in una diminuzione del tempo a disposizione. Può capitare una tachicardia o un crollo di pressione dopo una manovra azzardata e noi avremmo sempre davanti agli occhi gli effetti malefici da noi provocati: in alto sullo schermo c'è l'elettrocardiogramma mentre in alto sulla destra c'è un riquadro che ci mostra cosa succede dentro l'ambulanza; molto bello vedere l'infermiere che salta addosso al paziente nell'ultimo vano tentativo di rianimazione.

Il gioco è realizzato piuttosto bene, con una fedele ricostruzione dei più tipici scorci di città americane protagoniste dei serial ospedalieri, come Chicago o L.A.. La nostra ambulanza scorrazza per strade urbane piuttosto trafficate, anche se ho trovato il tutto un po' lento, soprattutto rispetto a Crazy Taxi o Midtown Madness, dove per altro il traffico è riprodotto sicuramente meglio. La difficoltà è elevata e non vi nascondo la frustrazione che si prova quando per colpa di un pirata che ci taglia la strada, viene un colpo al malato con conseguente azzeramento del tempo a nostra disposizione, magari davanti all'ospedale.

Se vi sentite un po' E.R., è quello che fa per voi.

Thrill Drive

Alla Konami piace fare giochi di guida, spesso con risultati disastrosi come questo. TD ci mette alla guida di automobili di serie, in contesti cittadini, allo scopo di vincere una gara. Il titolo, traducibile con un "guida brivido" è dovuto al fatto che quando ci scontreremo con altri veicoli in maniera particolarmente pesante, sullo schermo verrà riprodotto l'incidente con un angolazione differente, ed in basso a destra uscirà scritta la data della nostra morte e i danni arrecati al nostro veicolo e agli altri. Inoltre si sentirà un urlo di disperazione. La grafica è penosa, piena di clipping e rallentamenti; si salva solo il commento musicale che riproduce pizzicati di archi che fanno molto film horror. Troppo poco e anche di cattivo gusto, soprattutto in una paese come l'Italia dove gli incidenti ammazzano veramente tanto.

Angler Bass

Finalmente un gioco di pesca degno di rivaleggiare con Sega Bass Fishing, prodotto (ovviamente) dalla Namco. Prima di tutto, rispetto all'osannato titolo Sega, qui ci troveremo a fare pesca d'altura, quindi cercheremo di catturare pescicani, pesci spada e altri bestioni da almeno un quintale. La differenza sostanziale è nel cabinato che porta davanti un enorme catafalco, di cui dovreste vedere una foto qui intorno, in grado di opporre una seria resistenza alla nostra forza. Quindi non più pacate sessioni di pesca con la canna retta con una mano, ma vere e proprie battaglie, sudate fino all'ultimo. Grafica discreta (la Namco ha finalmente abbandonato l'ormai imbarazzante System 21, per utilizzare la System 23), sonoro dignitoso, sei livelli disponibili - con altrettanti pescioni da prendere -, per un gioco veramente divertente. Per gli Hemingway mancati.

Dead or Alive 2

L'attesissimo seguito del picchiaduro della Tecmo era presente alla fiera. Due le schiere di fans: una era curiosa di scoprire le potenzialità del Naomi, che sono poi quelle del Dreamcast, l'altra voleva semplicemente ammirare le "porcate" che quelli della Tecmo sono soliti mettere nei picchiaduro, come i seni traballanti o le mutandine visibili sotto le gonne (io appartengo ad ambedue le fazioni). Diciamo che il gioco subisce l'inevitabile paragone con Soul Calibur, che ha decisamente alzato il livello qualitativo dei picchiaduro in 3D; DoA2 ne esce per alcuni aspetti perdente, soprattutto per quel che riguarda la grafica e l'animazione dei personaggi, che sono ben fatti, ma che hanno mantenuto quell'aria cartoonesca che è ormai superata dagli standard estetici attuali.

Anche le animazioni appaiono un po' fesse e gommose, nonostante la quantità veramente esagerata di mosse disponibili. Il gioco, sempre sotto l'aspetto grafico, presenta comunque delle caratteristiche innovative che lo rendono interessante. Le arene, per esempio, sono immense e seguono la strada battuta per la prima volta da Virtua Fighter 3: non più piattaforme sospese nel niente o pianure sterminate senza senso, ma caverne illuminate, soppalchi di chiese, dai quali peraltro si può cadere, spostando l'azione in altri luoghi. Un po' quello che accadeva nei vari Mortal Kombat, o nei picchiaduro della SNK, solo che questa volta, essendo la grafica in 3D, l'effetto è ben più convincente. Inoltre tra un incontro e un altro ci sono dei filmati introduttivi, realizzati con il motore 3D del gioco, molto piacevoli da vedere.

I personaggi disponibili sono 12, ognuno dei quali con mosse realmente uniche, alcune delle quali particolarmente divertenti. C'è anche la possibilità di giocare in Tag, potendo effettuare delle super mosse insieme al nostro personaggio, alla Marvel vs Capcom.

Non mi è piaciuto molto, l'ho trovato troppo plastico, troppo giapponese e non all'altezza dei picchiaduro concorrenti.

Il gioco è stato disponibile per poco tempo, quindi la mia analisi non è assolutamente definitiva: ne riparliamo con la conversione per Dreamcast, a febbraio nei negozi, che già alla Tecmo annunciano imperfetta a causa della minore RAM a disposizione (perché invece non imparano a programmare?).

Extreme Racing

Andate sullo skateboard? Sì? D'accordo. Ci andate però sdraiati, all'altezza del terreno? Se la risposta è positiva complimenti, altrimenti potrete rifarvi con questo titolo della Gaelco, che ci vede impegnati a gareggiare su una tavola di legno per vincere un'improbabile campionato. Utilizzando lo stesso, funzionale motore 3D di Radical bikers (quel giochino in cui bisognava consegnare la pizza, ricordate?) ER ci mette a disposizione una discreta rosa di skaters differenti, con tre percorsi distinti per livello di difficoltà. Interessante notare come dopo aver terminato il percorso prescelto piazzandosi entro i primi tre, ci sia la possibilità di giocare un percorso segreto, il che porta a sei i circuiti disponibili, allungando notevolmente la durata di una singola partita. Il cabinato è disponibile in due versioni: uno è il cabinato poverello una semplice cloche con quattro pulsanti; la versione deluxe invece, ci permette di stenderci su un seggiolino con due bastoncini tipo quelli dello sci e due poggia piedi con tasti annessi. Con i pulsanti "manuali" potremmo dare dei pugni agli avversari, mentre con i "pedali" potremmo sgommare al fine di tagliare la sterzata.

Le varie piste ci portano un po' ovunque, da un Luna Park alle strade di Hollywood dove incontreremo dinosauri, militari, esplosioni e tutto l'armamentario di luoghi comuni americani che potete immaginare.

Il gioco è divertente, il cabinato deluxe costa solo 13 milioni e quindi sono sicuro che lo vedrete molto in giro. Una partita una tantum e sarete felici per tutta la vita.

Jambo Safari

In questo simulatore di caccia per finta, ci troveremo nella più sconosciuta pianura africana a caccia di animali da salvaguardare. Nostro scopo infatti sarà quello di catturare bestiole a scopi scientifici o magari cavie per qualche strano xeno-accoppiamento. Nel gioco guideremo una jeep con cambio automatico e le nostre armi saranno dei lazo e una rete, per stendere definitivamente l'animale. Si possono scegliere 4 personaggi differenti, le cui differenze però non si sono fatte

TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA GRAPHIC KIT SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
http://www.dbline.it/mhtm/grapkit.htm

Db-Line

LA GRAPHIC KIT MANIA

STA CRASH ENDO!!

Graphic Kit®

SCEGLI IL TUO FANTASTICO KIT ADESIVO IN PVC E PERSONALIZZA LA TUA PLAYSTATION.

I KIT SI APPLICANO VELOCEMENTE, NON GENERANO BOLLE, SONO RIMOVIBILI E NON LASCIANO RESIDUI DI COLLANTE ADESIVO SULLA CONSOLE.

A SOLE

L. 24.900 !!

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA:

Db-Line SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19
21026 GAVIRATE (VA) ITALY - TEL. 0332/749000
TEL. RIVENDITORI 0332/749050 FAX 0332/749090
INTERNET: http://www.dbline.it - e-mail: info@dbline.it

PlayStation

PROMO VIDEO VIDEOGAMES DISTRIBUZIONE

PRODOTTO REALIZZATO DA:
Promo Video S.r.l.
http://www.promovideo.it
e-mail: zpromo@tin.it

TM

CRASH BANDICOOT™ & © 1999 UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS, INC. LICENSED BY UNIVERSAL STUDIOS. LICENSING, INC. ALL RIGHTS RESERVED. OCO BANDICOOT™, DR. NED CORTEX™ & © 1999 UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS, INC. LICENSED BY UNIVERSAL STUDIOS. LICENSING, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
NOMI E MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETA' DEI LEGITTIMI AVENTI DIRITTO.

notare, per scorrazzare tra 6 quadri differenti, uno più uguale all'altro. Diciamoci la verità, si tratta sempre di vastissime pianure e alla fine, con il sole o senza, con qualche albero o un fiumiciattolo, è sempre la solita storia.
In ogni quadro dovremmo catturare tot specie di animali e alla fine ci sarà anche un boss, ossia un capo branco particolarmente ostico da prendere, distinto dagli altri per la corona che si porta in testa. Lo svolgimento del gioco è il seguente: ci si mette in giro con la jeep, cercando gli animali che ci interessano attraverso il nostro binocolo. Individuato un'esemplare tranquillo - lo si capisce dagli smile interpreta-animi che hanno sulla testa - gli si va incontro, finché sullo schermo non appare un mirino; a quel punto tireremo la leva - che abbiamo sulla nostra destra - verso l'alto per lanciare una corda, cercando di mantenere l'animale entro il nostro mirino verde. Se lo afferreremo, cominceremo ad avvicinarlo di forza alla macchina, tirando in basso la leva di cui sopra, facendo molta attenzione ad assecondare i suoi violenti movimenti più che giustificati, pena la rottura del lazo. Naturalmente dovremmo stare attenti anche agli altri animali o a delle manovre troppo brusche che farebbero ribaltare la nostra jeep. Quando l'animale sarà piuttosto vicino, saremmo pronti per tirargli addosso la rete e così avremmo speso bene le nostre 3000 per la partita. Ho perso parecchio tempo a cacciare ogni bestia inimmaginabile e credo che tra leoni, giraffe, scimpanzé e simili, ho messo su un bello zoo, con mia grande soddisfazione.
Il Naomi si comporta bene, anche perché con la scusa della savana, sullo schermo ci sono solo bestie e vaste pianure. Un titolo innovativo, divertente, che strapperà quei cinque minuti di allegria a tutti.

World Kicks

Era pure ora che la Namco si decidesse a tirar fuori un degno rivale di Virtua Striker. Cosa? E' il solito giochino strano da sala? Vabbè. Ed infatti avremo un titolo con grafica piuttosto carina - è il primo titolo Namco ad utilizzare la scheda Naomi - dove la novità sta alla base del cabinato dove sono posizionati dei veri palloni. Avete capito bene, quando vogliamo tirare, sferriamo una pezza e poi vediamo l'effetto sullo schermo. Essendo nel paese degli italiani, il gioco era sempre super affolatissimo, con i peggiori individui che si sbudellavano dalle risate a tirare con tutta la forza, colpendo a volte il pallone a volte, ahimè, i loro simpatici amici che si affollavano intorno. Si è rotto praticamente subito. Il solito gioco-baraccone della Namco.
Dimenticavo, si gioca anche in quattro (molto pericoloso).

Out Trigger

La moda del deathmatch ha ormai preso piede anche negli arcade e uno dei primi titoli a rappresentare questo nuovo filone è Out Trigger della Sega. La storia del gioco è ovviamente importante e per questo non ve ne parlo. Diciamo che voi siete agenti di una squadra speciale e alla fine il vostro scopo è quello di ammazzare i nemici, volenti o nolenti.
Come fare a muoversi? Alla Sega hanno deciso di piazzare un joystick pseudo analogico con due pulsanti a portata di pollice e indice, più una trackball. Scomodissimo. Con la palla, muoveremo la sguardo e con il joy ci sposteremo in avanti dietro e scorreremo lateralmente. Presente un tasto che ci permette di cambiare visuale, tra le due disponibili: una in soggettiva un'altra da dietro, così da farci vedere quant'è figo il nostro personaggio. Inseriti i soldi (non nel mio caso) e dopo aver premuto il tasto START, ci troveremo ad affrontare delle missioni esercizio, che ci metteranno in condizione di affrontare i livelli veri e propri. Almeno credo, perché non è stato possibile, in alcun modo, superare le exercise-mission; infatti arrivati alla 13ma missione, dopo quasi un'ora di gioco, una fitta folla ha cominciato a minacciare la mia incolumità a causa (forse) dell'occupazione abusiva dell'unico esemplare del gioco presente. Comunque, dopo accurate indagini, ho scoperto che il gioco è diviso in 4 serie di esercizi che vanno dal training all'advance e che servono ad allenarci non per affrontare delle missioni in particolare , ma semplicemente per massacrare con la dovuta perizia altri avversari umani che un giorno potremmo avere la fortuna di incontrare. Ovviamente il coin-op è linkabile - fino a quattro macchine - quindi è meglio esser preparati ad ogni eventualità.
Ritornando agli esercizi, vanno dal semplice "spara da fermo agli avversari", fino a dei combattimenti in arene molto grosse, con tremila soldati che cercano di strapparci la vita a suon di missili e che noi dovremo ammazzare entro un determinato lasso di tempo. Tra le armi a disposizione, citiamo il lanciarazzi e il lanciafiamme, le più massicce. C'è anche la possibilità di raccogliere energia, tempo in più e simili; l'oggettino più divertente era un visore "termografico": un aggeggino alla Predator che ci permette di vedere attraverso le pareti le sagome "calde" dei nostri avversari, al fine di poter pianificare meglio le nostre mosse.
Out Trigger è un gioco molto dinamico, eccitante: le missioni sono tante, bisogna sempre e comunque ammazzare altre persone e quindi c'è una tensione continua, rovinata solo dal frustrante sistema di comando, a cui comunque ci si può abituare dopo un po'. Belle le esplosioni e gli effetti di luce, anche se un eventuale paragone con i vari Terremoto terzo o Torneo Irreale è improponibile. Comunque il senso che si ha è del gioco giusto nel posto sbagliato; Out Trigger starebbe bene in una casa e non in sala giochi: è troppo difficile per fare una partita al volo e ha un sistema di comandi inadeguato e impreciso. Fateli per Dreamcast questi giochi!

Gun Men Wars

Siete protagonisti della vita di altre persone? Il videogioco non ha avuto ancora il piacere della vostra faccia? Beh, pare che alla Namco abbiano proprio pensato a voi ed ecco che negli ultimi suoi titoli troviamo sul coin-op la famigerata Nam-Cam, che ci scatta una bella foto prima dell'inizio della partita e la piazza da qualche parte sullo schermo.

Il gioco ci vede inseriti in un contesto meccanico, ossia all'interno di un robot - si vede nella presentazione iniziale il modo in cui siamo inseriti nel mech - in delle situazioni cittadine, con lo scopo di uccidere i nostri nemici, per il fatto che sono di colore diverso dal nostro. Se noi siamo i rossi dobbiamo uccidere i blu, se siamo i blu, lo potete capire da soli. E qui spunta l'utilità della Nam-Cam: infatti sullo schermo, a destra, ci sono i nomi dei componenti della nostra squadra, formata da quattro membri..... e che cosa si vede? Ma sì, il nostro nome con la foto vicino! WOW! La Namco è riuscita a distinguersi con questo Gun Men Wars per l'intelligente sistema di controllo, ossia un joystick a forma di fucile, piantato su una piattaforma non fissa che ci permette di decidere la direzione: se ci spostiamo con il peso in avanti, il fucile si sposterà di conseguenza dando la direzione al nostro personaggio; molto intuitivo e funzionale. Per il resto mi ha annoiato non poco anche a causa dell'incredibile lentezza nei movimenti. Oddio, gli scenari sono piuttosto complessi, scorrazzando i nostri robottini per centri urbani pieni di palazzi, però ciò che è mancato era la velocità che distingueva (e penalizzava, a causa dell'impossibilità di gestire in maniera precisa il personaggio, a causa dei comandi) Out Trigger. Tutto sommato mancava anche di appeal: otto robottoni che trafficano per la città molto lentamente non sono il massimo del divertimento. Non ci siamo.

GP500

Uno dei titoli di punta della Namco per PS2, fa la sua comparsa prima di tutto in sala, promettendo mari e monti. E' un gioco di moto, dove la grande innovazione starebbe, oltre alla succitata Nam-Cam, alla presunta influenza che la posizione del giocatore sulla moto del cabinato abbia sulla velocità del mezzo nel gioco. Io mi sono messo a muovere la moto con il piede da dietro, mentre un mio amico accelerava dal manubrio e sinceramente non è successo niente. Ci sono rimasto male, anche perché non escludo che il sistema si sia potuto rompere, date le bestie umane che circolavano per la fiera. Ha disposizione non ci saranno i soliti percorsi inventati dal niente, ma le vere piste del campionato delle 500, che da titolo al gioco. Rispetto agli altri titoli di moto, è evidente come alla Namco abbiano voluto realizzare un simulatore più che un arcade, che in termini di giocabilità vuol dire un gioco inadatto alle sale giochi. Piuttosto difficile, annoia. Non ho trovato una persona che abbia finito una partita. Graficamente la System 23 fa il suo lavoro, ma viste le foto della versione PS2, si rimane un po' delusi. Per gli appassionati.

Crisis Zone

Terzo capitolo della serie Time Crisis della Namco, questo spara-spara ha riscosso un discreto successo. Infatti, al posto delle ormai inflazionate pistole, c'è un bell'UZI super tremante da 10 colpi al secondo che da un senso di onnipotenza non indifferente. I quadri a disposizione sono solo due, il Plaza Hotel e Building, comunque molto vasti. Infatti faremmo parte di una squadra speciale che deve "disinfestare" i due posti a suon di proiettili. Ciò che mi ha incollato al gioco per diverso tempo è la grande interazione con i fondali: grazie all'utilizzo di un convincente motore particellare, qualsiasi cosa presente sullo schermo è distruggibile e alla Namco hanno pensato di riempire il gioco di locazioni ideali come gioiellerie o biblioteche che dopo il nostro arrivo si trasformeranno in un guazzabuglio di schegge e brandelli. Il gameplay è sempre il solito, con percorsi obbligati e il pedale schiva-ricarica. Gratificante e divertente.

Drum Mania & Guitar Freaks 2nd remix

Ho raccolto questi due titoli insieme, non solo per la mancanza di spazio a disposizione, ma anche perché sono uguali, tranne per il tipo di controller utilizzato che cambia radicalmente.
Drum Mania rappresenta l'ultimo capitolo della serie di giochi musicali della Konami che con la realizzazione di BeatMania (mi sembra che sia il primo del genere musicale) ha colto veramente nel segno, aprendo un nuovo settore nella storia dei videogiochi. Infatti ad oggi nessuna casa software che si rispetti ha carenze sul genere musicale (se vi chiedete che fine abbia fatto Samba de Amigo della Sega, vi rispondo io: le maracas del gioco vengono prodotte in Taiwan, paese che è stato colpito da un terremoto poco tempo fa; ah, la globalizzazione).
DM è sicuramente un simulatore, avendo come controller un vera batteria - o meglio, pad - a disposizione: c'è il pedale, il rullante con charleston, due tom ed un crash (magari guardatevi la foto). Il sistema di gioco è il classico dei giochi musicali ossia lo schermo diviso in due, con cinque righe da una parte e delle immagini dall'altra, ognuna rappresentante un pad da premere nell'istante giusto. Infatti il nostro ruolo è quello di accompagnare al meglio una canzone: la nostra "parte" è rappresentata da una serie di linee che scendono sulle cinque righe; quando una linea raggiunge la barra orizzontale posta in basso sullo schermo, noi dovremmo premere il pad corrispondente, utilizzando le bacchette a nostra disposizione. Quindi immaginatevi come sia molto complicato, con le canzoni più difficili, dover coordinare arti superiori ed inferiori, cercando di rimanere a tempo. Comunque, riuscire ad accompagnare un pezzo fusion nella modalità real (ce ne sono due: una facile, dove in sottofondo c'è già una base ritmica e la Real in cui la batteria verrà suonata solo ed esclusivamente da noi) da una certa soddisfazione. I pezzi a disposizione sono svariati, discretamente suonati, che spaziano dal rock al jazz.
A secondo della nostra prestazione, misurata attraverso i colpi infilati correttamente senza sbagliare e dalla quantità di errori commessi, si va avanti; bisogna comunque dire che i pezzi sono tutti selezionabili dall'inizio quindi non è che ci sia un percorso preciso da fare: Drum Mania punta più sulla soddisfazione suscitata da un pezzo ben suonato che alla durata più o meno lunga della partita.
Alla fiera era assolutamente impossibile giocare seguendo il ritmo, a causa dell'incredibile baccano che accadeva intorno (c'erano un Dance Mania versione deluxe che sparava 1000 Watt), quindi bisognava semplicemente ricorrere alla prontezza di riflessi, guardando lo schermo e ingarrando di conseguenza il pad giusto al momento giusto, con conseguente paranoia del sottoscritto. Comunque, c'è chi è praticamente restato davanti al gioco per quattro giorni di fila oppure qualche vero batterista che ha trovato il gioco piuttosto reale, certificandone la qualità. A voi la sentenza.
Guitar Freaks utilizza lo stesso schema di gioco, solamente che questa volta utilizzeremo una chitarra con tre tasti e una levetta, che va tirata ogni volta che premiamo un tasto; in ufficio sono tutti impazziti per questo gioco, saranno malati? La bella novità è che è possibile collegarlo a Drum Mania per dare vita a un piccolo spettacolo...

Dancing Stage (aka Dance Dance Revolution)

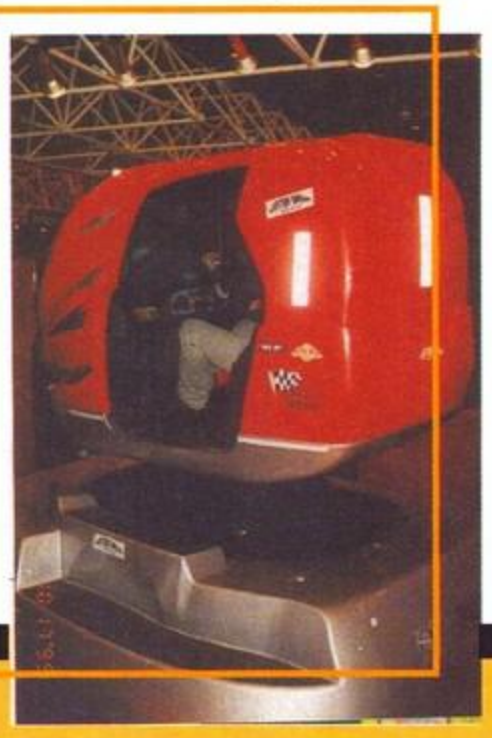
Vi piace ballare? Vi piace andare in una sala giochi ed uscire tutti sudati? Questo è il titolo che fa per voi: schermo gigante, tanti watt fora timpani, canzoni degne della peggiore discoteca di provincia e una piattaforma con quattro direzioni da premere con i piedi. Il sistema di gioco è lo stesso dei giochi musicali, con delle frecce che scorrono sullo schermo e che vanno premute al momento giusto. La Konami sta facendo un mucchio di soldi con questo genere di titoli. Io non gli ho mai dato una lira.

L.A. Gunblade

Questo titolo è stato in fiera per un solo giorno e non sono riuscito a raccogliere neanche una foto. Merita comunque attenzione, nonostante sia ormai un po' vecchio, perché è l'unico spara spara che riesce a dare qualche emozione. Vecchio sì, ma attenzione a non confonderlo con N.Y. Gunblade, suo illustre predecessore uscito un paio d'anni fa.
Il gioco ci vede impegnati nella disinfestazione della città occupata abusivamente da una serie di robot-mostri, che sicuramente hanno intenzioni selvagge. Avendo a disposizione un super mitragliatore che non necessita ricarica e un elicottero che ci scorrazza a destra e a manca, dovremo girare per i cinque stage a disposizione che, come al solito nei giochi pistoleri, presentano diversi bivi. Il gioco gira su scheda Model 3 step 2 e graficamente è fatto molto bene: la città sorvolata scorre che è una meraviglia, sono presenti decine e decine di grattacieli, e ogni colpo che spariamo va a piazzare sullo schermo un buco di mezzo metro. Ma la cosa che più colpisce è il magnifico cabinato, fatevi raccontare l'esperienza. Si sale su una piattaforma leggermente rialzata rispetto al terreno e si inforca il mitragliatore che è lungo circa un metro, che si piazza all'altezza del bacino, tipo Rambo. Dopodiché, appena si appoggia il dito sul grilletto, parte un tremolio dal basso che rende il tutto veramente emozionate: la pedana trema, il fucile trema, la grafica trema - dato il casino che possiamo combinare - la gente intorno trema (perché ogni tanto esce un urlo folle di gioia distruttiva). Veramente spettacolare. C'è anche la possibilità di giocare in due, ma il suggerimento che vi do è quello di buttare qualche lira in più per giocare in due da soli ossia inforcando contemporaneamente i due fucili. Da esaltati, ma estremamente divertente.

Grand Touring

Il gioco in sé per sé non dice assolutamente niente: un banale gioco di guida di una software house sconosciuta, che gira su una scheda PC potenziata. Perché allora si merita prezioso spazio sulla rivista? Perché gira su un cabinato dinamico degno di menzione (non hai livelli di G-Loc della Sega, però...).



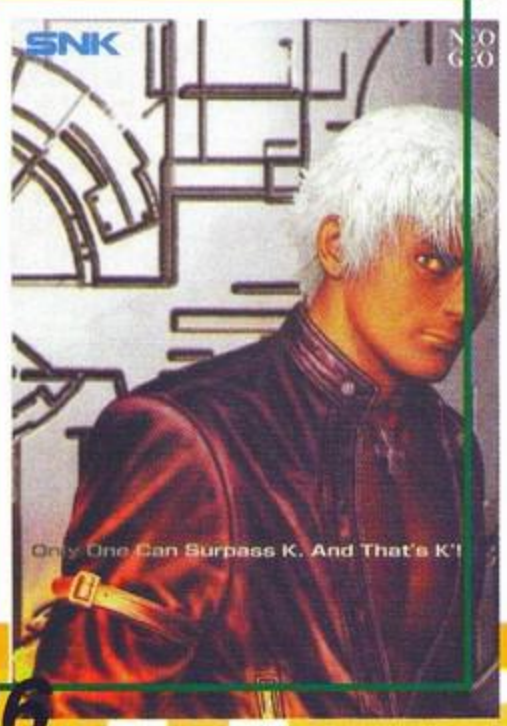
Prima che mi lanci in spiegazioni inutili, vi consiglio di guardarvi la foto, che è sicuramente più chiara e immediata. Il cabinato è una riproduzione in piccolo dei già noti simulatori che si possono trovare nei luna park: attaccato con dei pistoni idraulici ad una base, ci sballottola in tutte le direzioni, garantendo una sana eccitazione. Vale una partita.

Ferrari 355

Il gioco della Sega è stato senza dubbio il re della fiera, anche perché quando c'è di mezzo la Ferrari, in Italia si perde il senso della ragione. Il gioco è un vero e proprio simulatore di guida, ideato e programmato da Yu Suzuki, che nonostante l'ormai infinito lavoro che sta svolgendo su Shen Mu (senza la e, una volta per tutte), si è deciso a fare tra un break e uno snack, qualcosa di diverso: un simulatore di Ferrari 355.

La vera grande novità di questo gioco, che poi giustifica il cabinato e tutto il resto, è la presenza di tre schermi atti a realizzare una raffigurazione visiva il più vicino alla realtà. Utilizzando infatti uno schermo unico per raffigurare un contesto di guida, si ha il problema della distorsione dell'immagine, a causa di un obiettivo diciamo "grandangolare": quando giochiamo con la visuale in soggettiva le "altre" macchine ci appariranno davanti in maniera troppo rapida, a causa della distorsione. Utilizzando invece i tre schemi è possibile riprodurre il campo visivo più realmente, permettendo quindi una rappresentazione più naturale. Insomma sembra vero. Il cabinato risulta di conseguenza piuttosto spettacolare: quando si è dentro si è completamente avvolti dagli schermi e se affianco a noi non c'è nessuno e la luce è fioca, l'effetto è ancora maggiore (livello PSX, essendo la scheda grafica della Sony) senza troppi fronzoli; la visuale è unica, dal punto di vista del padrone della macchinetta, che solitamente siede in tribuna per tenere la pista sempre sotto controllo. C'è la possibilità di migliorare costantemente le proprie macchine, cambiando tutti i pezzi. E quando la partita finisce? Nessun problema, c'è un sistema di codici che ci permette di giocare nel tempo. Divertente quanto basta.

Brevi



L'Atari era presente con parecchi titoli alla fiera, nonostante i risultati non fossero sempre degni di nota. S.Francisco Rush 2049 ad esempio è un gioco di guida piuttosto banale, che ha come innovazione la possibilità - attraverso un tastierino che ricorda quello del telefono - di salvare i propri record per poi partecipare ad una sorta di classifica mondiale.

Poi c'era Road Burners, un gioco di moto assolutamente arcade, piuttosto anonimo; cinque mezzi a disposizione, cinque piste urbane che riproducono città famose; aspetti positivi, la discreta lunghezza delle piste, che presentano spesso bivi divertenti e il fatto che piazzandosi nei primi posti viene data la possibilità di giocare alla pista successiva: un regalo sicuramente gradito, dato che ormai le software house non premiano più la bravura, ma puntano all'emozione che si prova nei tre minuti di gioco.

War Final Assault è uno sparatutto alla Doom in cui ci si diverte in emozionanti deathmatch oppure in uno story mode, piuttosto lungo (ho impiegato 45 minuti, il che non è male per un gioco da sala). Purtroppo è oscurato da Out Trigger della Sega, migliore sotto tutti gli aspetti.

Diciamo che l'Atari si sta ritagliando una fetta di mercato importante, grazie soprattutto alla varietà dei suoi titoli e al basso costo dei cabinati. Forza ATARI!

La SNK ha veramente deluso, presentando due titoli veramente miseri: King of Fighters '99 e Prehistoric Isle 2. Il primo è il solito picchiaduro della serie, con tremila personaggi, di cui sei nuovi (hanno talmente esaurito la fantasia che ci sono cloni degli stessi personaggi, ad esempio due Kyo chiamati Kyo 1 e Kyo 2. Ma per favore!) e qualche tecnica nuova per me incomprensibile. Mi dispiace bistrattare gli irriducibili fans della serie, ma io la serie KOF non l'ho mai seguita e neanche in questa occasione sono riuscito ad avvicinarmi al coin-op per fare una partita. Non fate quelle facce, lo trovate sotto casa, che il coin-op è uscito a Giugno!

Prehistoric Isle 2 è invece un'offesa al buon gusto: un penoso shoot-em up con una grafica orrida, impresentabile dieci anni fa. Con il nostro elicottero super corazzato, dovremmo ammazzare dei dinosauri, o meglio degli ammassi di pixel bidimensionali che vagamente ricordano un dinosauro, per disinfestare l'isola. Se tralasciamo la grafica, il gioco non regge il confronto con niente. Vergognoso.

RC auto GO! è un simulatore di macchine radiocomandate della Taito con impostazione seriosa, molto diverso dai vari Micro Machines, dotato di un joypad pistola che riproduce fedelmente un radio comando. La grafica è in 3D

Conclusioni

Dove va il mercato dei coin-op? Indubbiamente alla deriva.

Finché l'arcade non troverà una precisa collocazione nell'industria dell'intrattenimento, vivremo in questo periodo di transizione, in cui i coin-op non riescono ad attirare gente. Diversi sono i motivi: ad esempio i videogiochi da sala non premiano più la bravura del giocatore, preferendo invece far provare emozioni relativamente esclusive, grazie magari al cabinato o alla grafica particolarmente innovativa; quindi dei dispensatori di emozioni da tre minuti, che non riescono ad attirare il videogiocatore appassionato (magari quello che finiva Wonder Boy con due vite) data l'impossibilità di costruire dell'esperienza funzionale, che puntano invece al video giocatore occasionale.

Le emozioni date, inoltre, il più delle volte sono riproducibili a casa, dato il fiorente mercato di accessori che le software house hanno messo in piedi: volanti, pedali, fish controller, chitarre, tappetini etc. Giocare in sala giochi, quindi, non ha più senso. Alcuni diranno " non è vero, giocare in sala giochi e a casa sono come vedere un film al cinema o con il videoregistratore". E io rispondo che chi dice questo è quello a cui interessano il cinema ed i videogiochi, ossia un soggetto che non fa parte della massa. I produttori di oggi puntano al succitato giocatore occasionale, a quello che al massimo ha la PlayStation a casa per giocare al calcio e alle macchine: tra il cosciente e il trasportato dalla pubblicità.

Però questo nuovo tipo di videogiocatore, che sta emergendo di questi tempi, è anche quello che va in sala e dice "Ah! Questo ce l'ho a casa! Questo me lo posso comperare...", quello che evita quindi la spesa per giocare ad un gioco di macchine o al calcio perché ce l'ha a casa, ma che non gioca anche a Guitar Freaks perché potenzialmente lo può avere.

I produttori evidentemente non hanno chiaro il concetto.

Inoltre in Italia (ma non solo) il livello di conoscenza è basso: non esistono i titoli dei giochi, ma generi : " questo è macchine, questo è botte, questo è calcio, anzi calcio-pleistescion" e la stampa nazionale non fa che produrre e pubblicizzare queste mostruosità. Gli stessi gestori, nei loro cataloghi scrivono cose del tipo "Nome:Super Puzzle Bobble...genere: fantasia (?), o Sega Bass fishing....genere: pescatore(?!)".

Per quanto riguarda le idee, purtroppo c'è rimasta solo la Namco a tirar fuori dei titoli quanto meno originali (anche se questo si traduce in una gara alla stupidità, che comunque apprezziamo). E non mi venite a dire che il simulatore d'ambulanza è innovativo o che poter mettere il record in una classifica mondiale è una cosa incredibile .

Ed infine, la tecnologia è ormai arrivata: possibile che data l'esigenza di convertire i titoli per fare più soldi, non si riesce più a regalare al giocatore un sospiro d'ammirazione o un sussulto? Date un'occhiata ai titoli che vi ho descritto: alcuni sono delle "conversioni viventi" (i titoli Naomi), altri stanno arrivando su PSX, i rimasti saranno sicuramente convertiti, con una sensazione di già visto veramente sconsolante. Ma vi ricordate cosa voleva dire andare in sala giochi e trovare After Burner o Dragon's Lair? Io rimasi talmente scioccato da quest'ultimo che in tutti questi anni non ho fatto che inseguire quell'emozione, comprando tutte le versioni esistenti del gioco (compresa l'ultima su DVD, nonostante non abbia il lettore).

Quindi ignoranza diffusa, appiattimento delle idee, tecnologia obsoleta: signori e signori benvenuti nel mercato degli arcade.

Insomma non va, o meglio, va male.

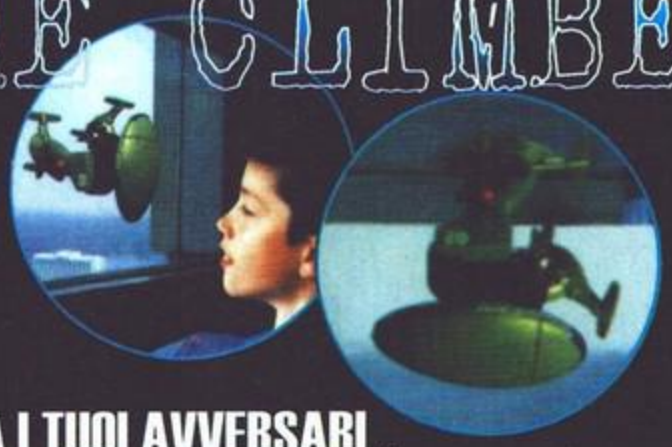
VENDITA PER CORRISPONDENZA
Non sei di Milano? Richiedi i nostri listini telefonando allo 02.33.00.00.36 o collegati al sito Internet www.newelonline.com
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA!!!

NEWEL STOP
Via Mac Mahon 73
20155 Milano
Tel. 02.33.00.00.36

ROTTAMIAMO E IL TUO USATO...
...E SE LO VUOI VENDERE CI PENSIAMO NOI,
ANCHE SU INTERNET!!!

Buon Natale, Oliver...

THE CLIMBER



SFIDA I TUOI AVVERSARI...
SENZA GRAVITA'!!!

una esclusiva della linea

e-XSITE

CONSOLE - ACCESSORI - VIDEOGAMES - COMPUTERS
ASSISTENZA TECNICA

Voto 88

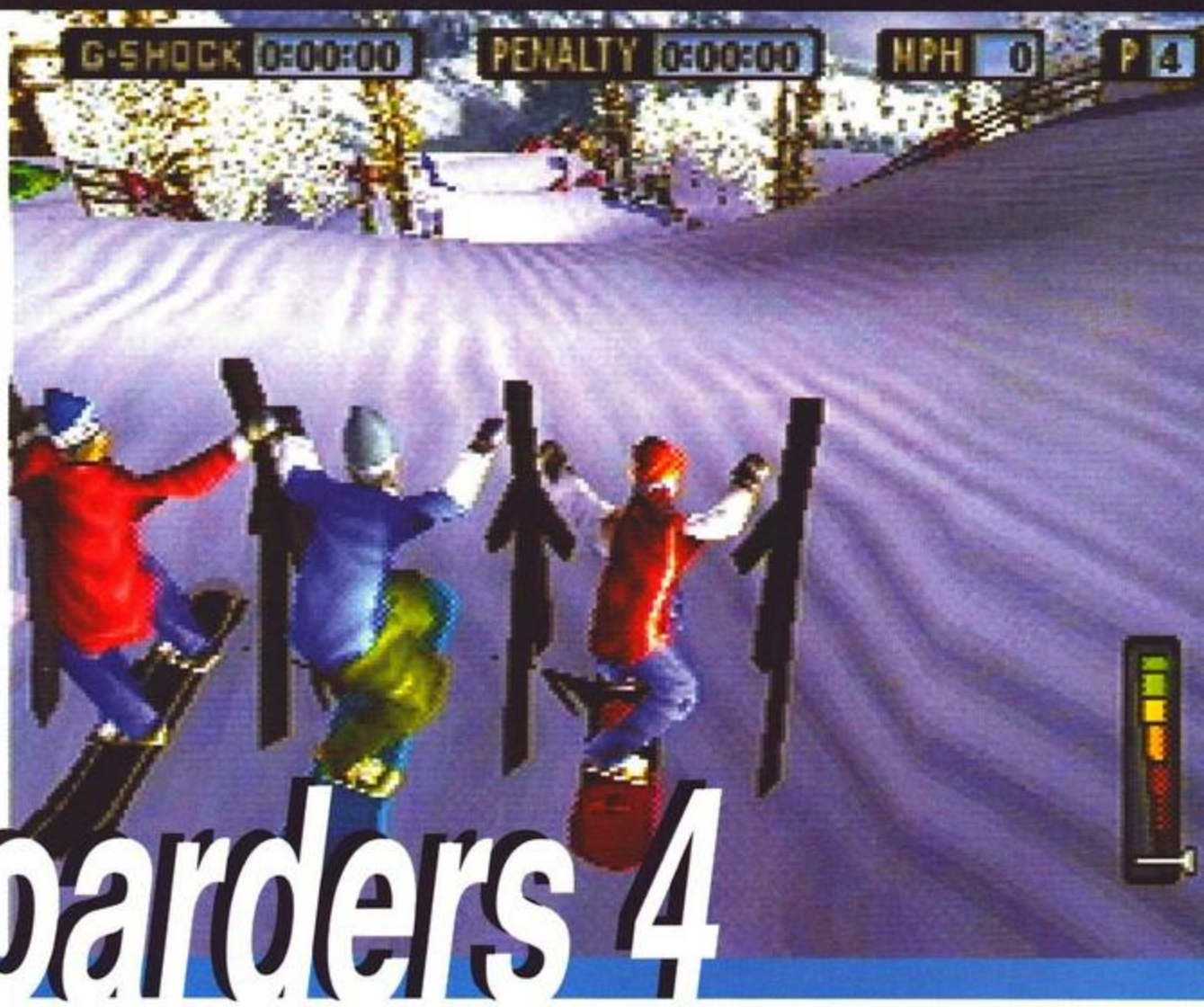
Titolo
COOLBOARDERS 4

Descrizione
SPORTIVO SOTTOZERO

Giocatori
1-4

Casa Software
989 STUDIOS

Cool Boarders 4



I quarto capitolo della la celebre saga di simulatori di snowboarding per PlayStation (e non solo) ci propone nuove piste, nuove tavole, nuovi personaggi e nuove incredibili acrobazie sulla neve... Verrebbe da dire "Coolboarders 4: di tutto di più!".

Sapere compiere le evoluzioni più complicate e spettacolari permette di raccogliere molti più punti nelle gare come l'half pipe e il big air.

Non c'è tre senza quattro

Quando un gioco arriva alla sua quarta incarnazione solitamente significa che gode di una certa fama e di un nutrito seguito di appassionati che attendono con trepidazione ogni nuovo sviluppo della serie, commentano ogni indiscrezione che trapela sul nuovo progetto, mormorano di questa o quella nuova modalità di gioco... E soprattutto si chiedono: sarà meglio dei predecessori? Beh, cari miei, nel caso di Coolboarders è sufficiente dire che gli Idol Minds hanno tenuto fede al detto "nessuna rivoluzione, molte innovazioni": andiamo a vedere perché.

In un modo o nell'altro

La prima cosa che salta all'occhio frugando tra i menu di Coolboarders 4 è il numero, decisamente notevole, di modalità di gioco disponibili e di eventi disponibili: si va dal semplice

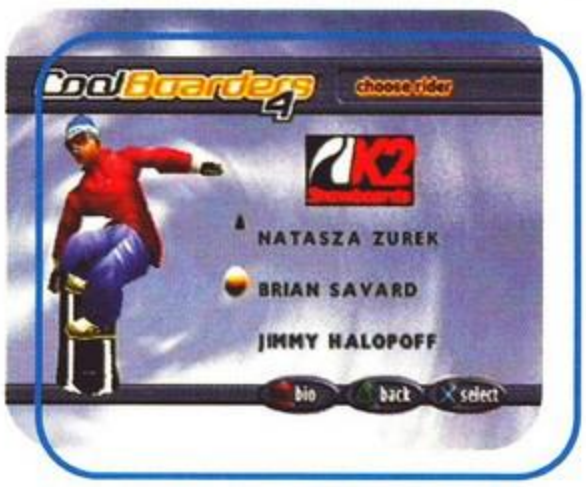
slalom a più concorrenti (CBX) alla più articolata downhill (nella quale contano anche i punti realizzati con i vari salti acrobatici) per proseguire poi con le competizioni più strettamente freestyle come il celeberrimo half-pipe, il big air e lo slope style, che differiscono tra loro per il modo in cui potrete collezionare più punti possibili (nel primo si dovrà affrontare la classica vallata, il secondo ci proietta su una specie di enorme trampolino sul quale eseguire pochi salti molto alti, il terzo è una discesa sulla quale sfruttare i vari tronchi, tavoli, tubi di ferro e via dicendo). Questi eventi possono essere affrontati singolarmente, in allenamento o in modalità torneo su una delle cinque ambientazioni disponibili (Vermont, Colorado, Francia, Giappone e Alaska, per un totale di ben 30 percorsi differenti.

Marchio Registrato

La più succosa novità introdotta con questa versione però non riguarda la vasta gamma di eventi disputabili ma i personaggi selezionabili e l'attrezzatura utilizzata da questi ultimi: in Coolboarders 4 infatti possiamo guidare i più famosi atleti del circuito mondiale (quelli veri, insomma), gente come Jim Rippey, Michele Taggart e il famoso tredicenne prodigio Shaun White. Con essi ritroveremo le marche e i modelli di tavole più famose tra gli appassionati: vi dicono niente sigle come K2, MLYtm, M3tm? E se dicessi Morrow o Santa Cruz? Bene, ho reso l'idea. In realtà oltre ai famigerati "pro", il giocatore ha persino la possibilità di scegliere il proprio aspetto personalizzando il proprio corridore e persino la tavola da snow. Insomma, sarà anche vero che l'abito non fa il monaco, ma volete mettere la soddisfazione di correre con una faccia nota?

Concludendo...

Come vi accennavo in precedenza,

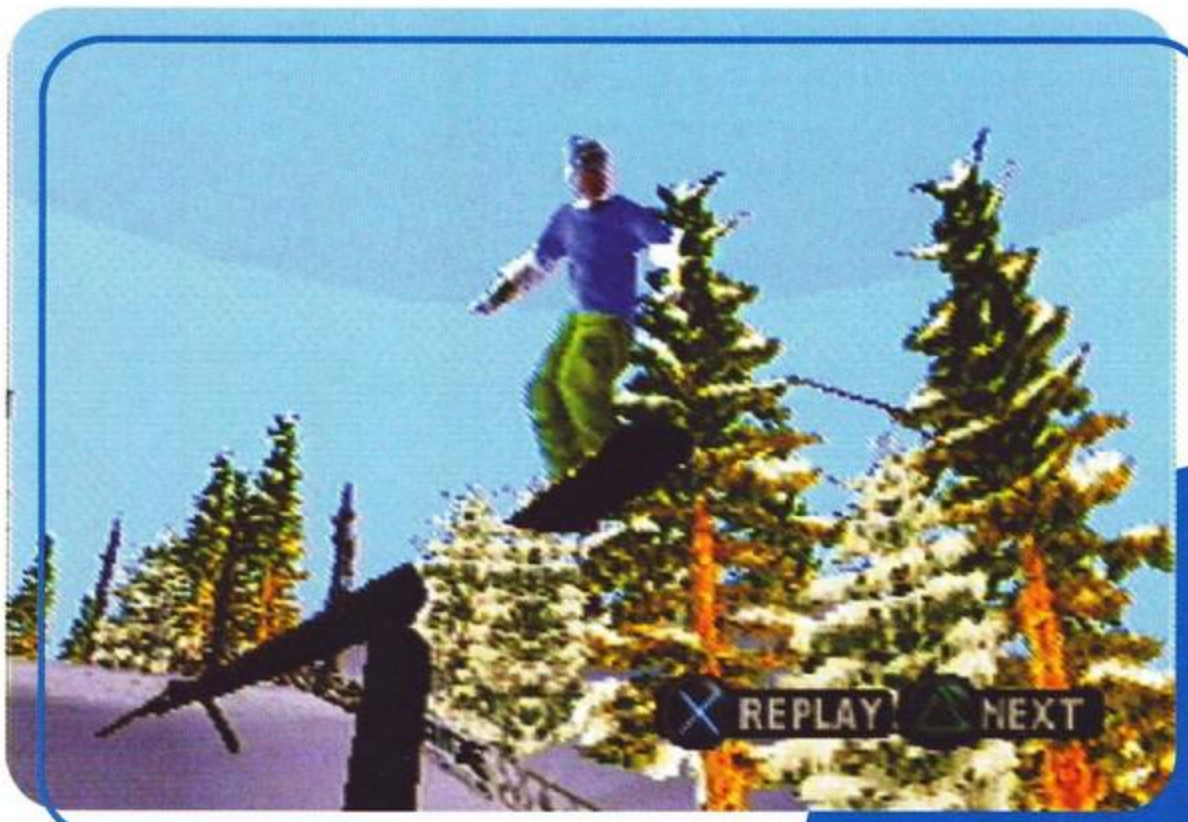


I più importanti snowboarder del mondo sono qui, pronti a ripetere le loro più incredibili evoluzioni sotto il vostro controllo...

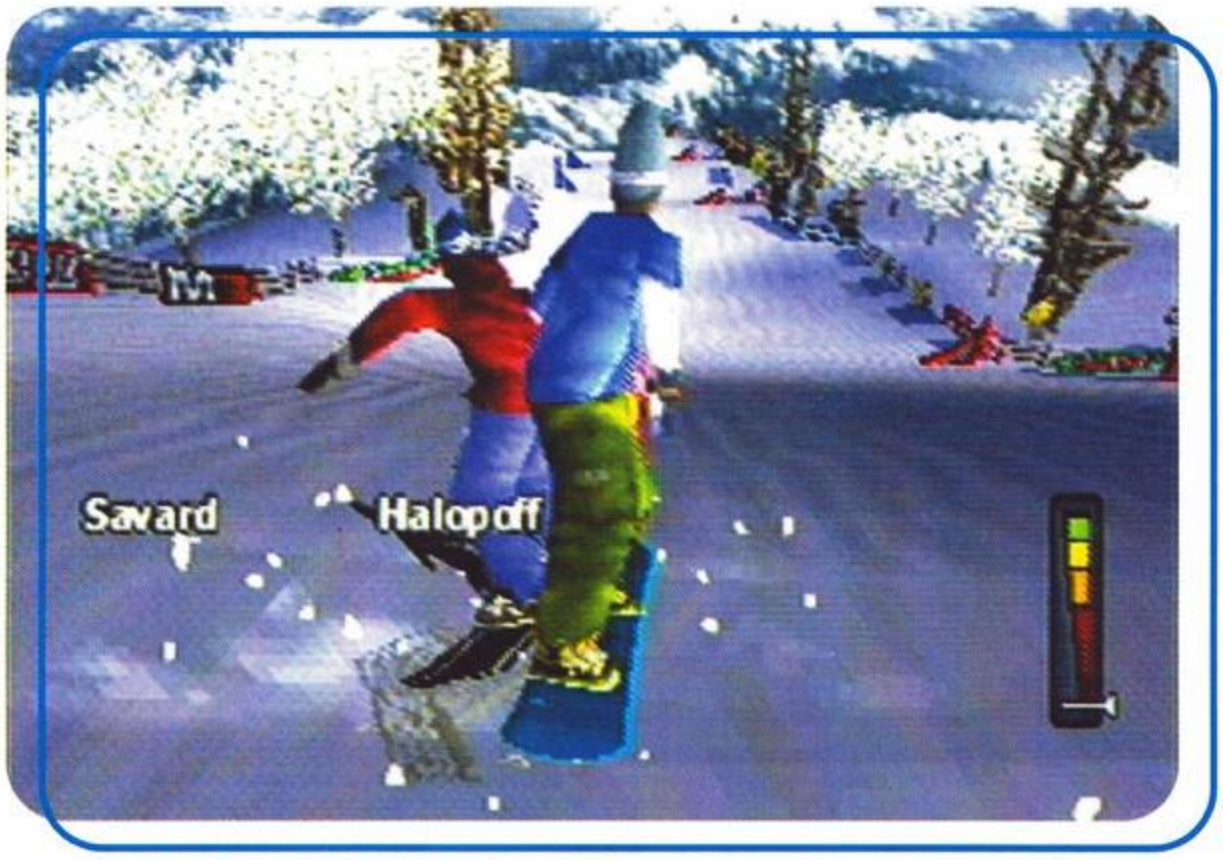
Una gradita sorpresa: l'editor che permette di personalizzare le tavole!!!

Primo Impatto

Il primo caricamento di Coolboarders 4 coincide con l'esplorazione di tutte le opzioni disponibili, con particolare attenzione alla possibilità di configurare l'aspetto del vostro personaggino. Una volta scelto il figuro da far rotolare giù dai vari pendii potremo dedicarci alla modalità di gioco: per un primo approccio vi consiglio caldamente un po' di pratica o, se volete dedicarvi subito al freestyle, un bel trickmaster, modalità di gioco nella quale avrete l'opportunità di impratichirvi un po' con le varie figure acrobatiche, passando gradualmente dalle più elementari alle più complicate.



Un esempio di "trick": il famoso "salto sul ramo che penzola in mezzo alla pista"... Spettacolare!



Nelle gare downhill e CBX dovremo affrontare i nostri diretti avversari direttamente in pista, mentre le altre gare si svolgono a turno.

Per dosare con cura i salti è necessario controllare l'indicatore colorato in basso a destra...

La manche è appena terminata, ma il punteggio non è esaltante: ci rifaremo nella prossima prova?

Il trickmaster consente di provare le varie acrobazie una per una...

Come già nei precedenti Coolboarders è disponibile un bel replay per potersi godere in pace le proprie gesta.

parlando di Coolboarders 4 non possiamo certo affermare di trovarci di fronte a un'evoluzione tecnica notevole: il motore grafico sembra lo stesso del vecchio C3 (forse leggermente migliorato), con tutti i pregi (velocità, fluidità e frame rate) e tutti i difetti (clipping estremo, rallentamenti occasionali, imperfezioni grafiiche varie) che questo comporta. Un vero peccato, perché con tutte le novità disponibili, aver sistemato anche questi aspetti avrebbe valso a Coolboarders un bel posto d'onore tra i titoli più divertenti dell'anno. Appuntamento rimandato a C5, allora? Vedremo...

Potendo Scegliere

Nonostante qualche piccola pecca Coolboarders 4 è la più completa simulazione di snowboard disponibile. Detto questo è difficile parlare di una valida alternativa senza citare MTV Snowboarding, un titolo altrettanto meritevole di attenzione per il "popolo della tavola".

Playstation

Una marea di novità e una quintalata di nuovi percorsi e modalità di gioco fanno di Coolboarders 4 il più vasto titolo del suo genere, minato solamente in parte da qualche difetto grafico di troppo.

PLAYSTATION						
	Grafica	90		Giocabilità	88	88
	Sonoro	88		Longevità	90	

Sei un pilota Playstation?

Vuoi più velocità, più controllo? Vuoi vincere?

La soluzione....

F1 micro

Volante per Playstation con effetto DUALSHOCK™

Il volante F1 MICRO ha una rotazione pari a 250 gradi, questo ti assicura un miglior controllo in entrata e in uscita da ogni curva

Con F1 MICRO tu puoi regolare la sensibilità del volante, aumentare o diminuire la capacità di rotazione del volante stesso per avere un controllo maggiore a seconda del tuo stile di guida.

La tecnologia TCS (Tracking Control System) applicata a F1 MICRO permette alla tua auto di avere una maggiore stabilità e tenuta di strada in curva.

Per garantire una maggiore affidabilità abbiamo testato F1 MICRO per 300.000 rotazioni con successo e abbiamo collaborato con le sotfware house per rendere F1 MICRO compatibile con TUTTI i giochi Playstation, anche quelli dell'ultima generazione.

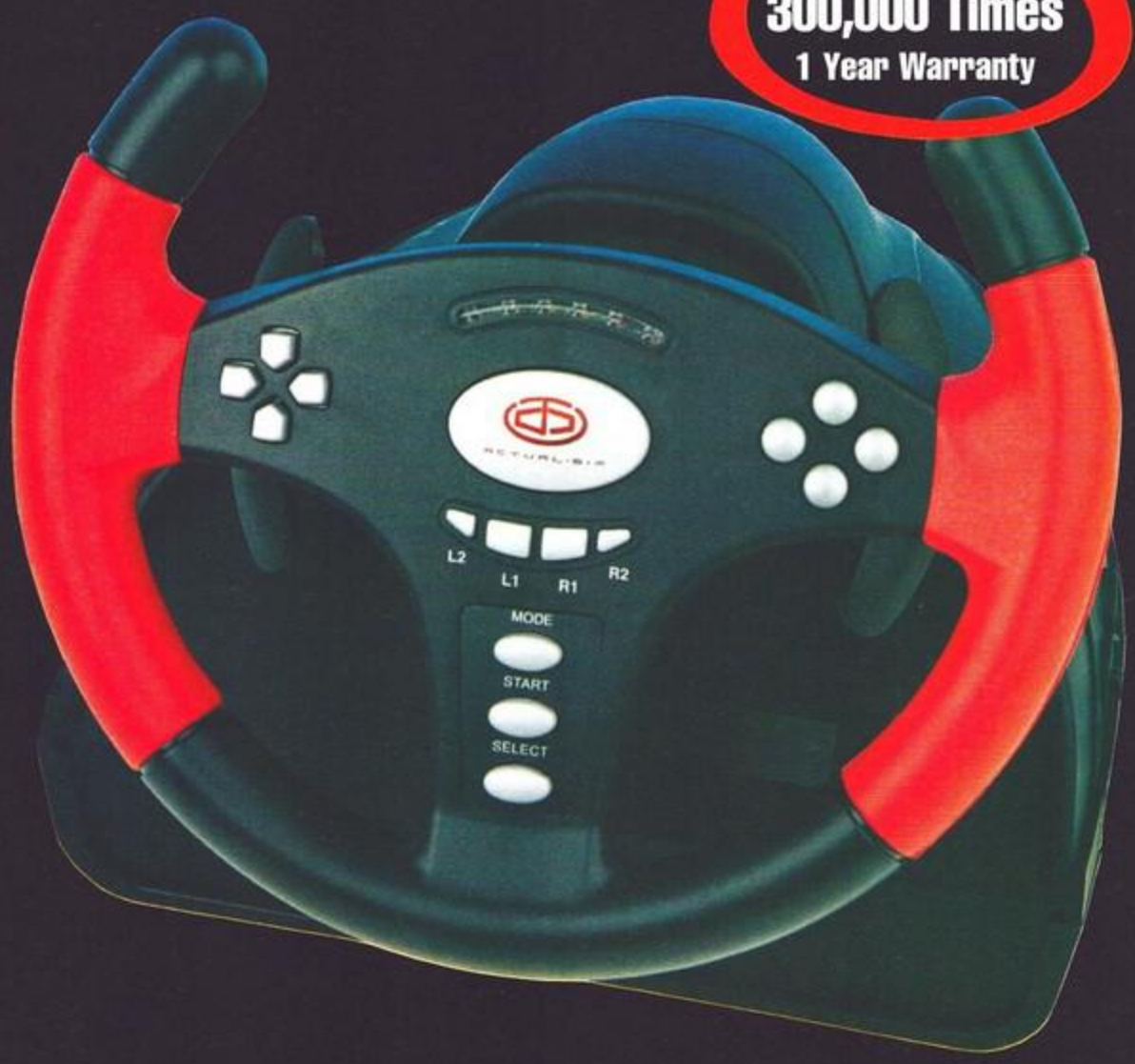
Con F1 MICRO puoi configurare il tuo volante in tre modalità: modalità solo digitale, modalità digitale per freno e acceleratore ed analogica per il volante oppure modalità totalmente analogica (freno, volante e acceleratore) per un controllo totale.

L'impugnatura di F1 MICRO è in gomma: anti-scivolo e più confortevole.

Puoi posizionare F1 MICRO a terra o sul tavolo, potenti ventose permettono un fissaggio totale.

F1 MICRO non necessita di alcuna batteria, l'effetto DUALSHOCK™ è incorporato nel volante stesso.

Tested Over 300,000 Times 1 Year Warranty



Impugnatura in gomma anti-scivolo

Design compatto

Controllo del freno e dell'acceleratore direttamente sul volante

ACTUAL-SIM
da **ZYE Technology**

Distribuito da CTO

HYPERLINK http://www.cto.it http://www.cto.it

Zye Technology Italia S.r.l. Via R. Franchetti, 4 - 20124 Milano
Tel. 02/29060204 Fax 02/63610197 e-mail zye@iol.it

Voto 92

Titolo
MARIO GOLF

Descrizione
IL GOLF DEFINITIVO

Giocatori
1/4

Casa Software
NINTENDO

Mario Golf

Mario ripone la sua tutina blu e si mette un bel golf. Oppure: qual è la macchina che guida Mario? Naturalmente una Golf. Oppure ancora: BOOO

Da oggi mazzate per tutti

Quanti mesi saranno passati da quando si venne a sapere che la Nintendo stava lavorando a un gioco di golf con Mario come protagonista? Secondo me circa dodici, ma potrebbero anche essere di più. In ogni modo, la domanda che viene naturale porsi in queste occasioni è: valeva davvero la pena attendere tanto? Beh, direi proprio di sì, e in queste quattro pagine vi spiegherò anche perché (o meglio, ve lo spiegherò io, ndRay).

Lo schermo vi fornirà tutte le informazioni necessarie per l'esecuzione di un tiro perfetto.

Albatross, Birdie, Eagle... e' la passera che manca

Come facilmente intuibile, Mario Golf è un gioco di golf, e quindi non è che gli sviluppatori si siano sprecati molto nell'ideare una trama; d'altra parte,

non ce n'ere bisogno. Vale però la pena di notare l'inserimento nel mondo mariesco di un nuovo personaggio, tale Baby Mario: evidentemente, dopo averla tratta in salvo per diversi giochi, il prode idraulico si è deciso a venire al sodo con la princi-

Primo Impatto

Mario Golf si apre con una sequenza animata parecchio spassosa, dopo la quale si passa a una fase introduttiva che vi consente di scegliere tra le diverse modalità di gioco.

pessa. Ma tutte queste non sono che inutili elucubrazioni, passiamo invece a descrivere questa nuova impresa della mascotte di casa Nintendo. Allora, Mario si è riunito con tutti i suoi simpatici amichetti per passare una simpatica giornata dilettandosi con il simpatico gioco del golf, che, come tutti saprete, consiste nel mandare in buca una palla con un numero di colpi pari o inferiore a una quantità determinata all'inizio del percorso per il quale si dovrà far correre la sfera a colpi di mazza.

Mazzate potenziate

Le regole di Mario Golf sono praticamente le stesse del golf tradizionale; quello che cambia sono alcune modalità di gioco. Accanto alla classica Tournament (affrontate un intero percorso e cercate di piazzarvi meglio che potete nella classifica generale; ottenere molti punti può farvi saltar fuori percorsi addizionali), abbiamo la Get Character (giocate su una serie di buche contro un personaggio non selezionabile; se lo batterete, potrete utilizzarlo nelle altre modalità), Ring Shot (dovete fare in modo che la pallina passi attraverso degli anelli che galleggiano lungo il percorso), Speed Golf (completate la buca il più velocemente possibile), Stroke (molto simile al torneo, ma possono gareggiare fino a quattro giocatori), Mini golf (si spiega da sé: è una serie di nove buche da minigolf sulle quali concorrerete da soli), oltre a una manciata di altre che vi permetteranno di guadagnare punti esperienza e bonus vari. Notare che i punti in questione potranno essere utilizzati in modalità diverse da quella in cui sono stati guadagnati, in modo da non farvi perdere il duro lavoro svolto per ottenerli.
Per quanto riguarda il gioco vero e proprio, come prevedibile, Mario Golf si colloca a metà strada tra un titolo arcade e una vera e propria simulazione, con un sacco di fattori che influenzano il tiro, ma anche cose come la possibilità di scegliere tra un tiro normale e uno Power (ve ne parlo dopo) o l'arcobaleno in occasione di un bel tiro... Avremo quindi a che fare con bunker, intensità e direzione del vento, corsi d'acqua assortiti, mazze da scegliere, pendenze varie e via di questo passo. L'influenza che tali inconvenienti hanno è tale da indurvi a prenderli in considerazione.
Il gioco vi offre comunque la possibilità di andarvi a guardare ogni singolo millimetro del campo, permettendo di avere una visione della situazione il più completa possibile prima del fati-

Potendo Scegliere

Mario Golf, per quanto bello sia, potrebbe non entusiasmare i convintoni dei simulatori di codesta disciplina, in tal caso, imminente è l'uscita di Tiger Woods 2000 PGA Tour Golf della EA SPORTS e già in giro da circa un anno c'è il discreto Waialae Country Club.

Nel minigolf dovrete calcolare le traiettorie come se si trattasse di una partita a biliardo.

dico colpo. Durante tutta la gara, avrete a disposizione un numero limitato di power up, usando ciascuno dei quali potrete potenziare notevolmente una singola mazzata, in modo da spedire la pallina più lontano. La mazza da usare per ogni colpo sarà generalmente scelta dal computer stesso e si rivelerà essere quasi sempre la migliore per la situazione.

Un gioco che non vale una mazza?

Non direi proprio, anzi: Mario Golf è indubbiamente uno dei migliori titoli del genere in circolazione, a meno che non siate dei puristi del golf serioso e realistico a tutti i costi.

Innanzitutto, questo nuovo prodotto della Nintendo si giova di un'ottima fattura tecnica: bella la grafica durante le zoomate & rotazioni che vi introducono a ciascun percorso e ben fatti i personaggi. La varietà in questo senso, ovviamente, non è molta, ma quello che c'è è realizzato con uno stile molto caratteristico e davvero impeccabile. La visuale dalla quale si inquadra la pallina durante il volo non è sempre la migliore per capire dove atterrerà effettivamente, ma questo ha poca importanza, giacché quello che conta è il punto d'arrivo vero e proprio, non quello che ci si può immaginare una volta che si è già effettuata la battuta.

Il sonoro si discosta da quello di molti giochi di golf: laddove parecchi concorrenti di Mario optano per un'assenza totale di musica, mettendo solo qualche applauso qua e là, il titolo dell'idraulico propone motivetti che sembrano presi pari pari dalla serie di platform di cui è protagonista.

Abbiamo quindi delle musiche adeguatamente bambinesche e degli effetti sonori spesso buffamente esagerati, ma, in fondo, anche questo contribuisce in maniera sostanziale alla caratterizzazione di un gioco di Mario.

Quello che non mi è piaciuto è il fatto che ci siano gli applausi, secondo me fuori luogo, vista l'ambientazione.

Molto belli invece i commenti parlati dei personaggi al termine della propria performance: uno sconsolato Luigi, per esempio, dirà, in risposta a un percorso non esaltante, "Mamma mia!" (in italiano! E il gioco non è tradotto, quindi era così anche in originale!). Beh, succedeva anche in Mario 64, a dire il vero.

D'altra parte, però, quello che rende Mario Golf un gran gioco è il divertimento che si ricava dal mettere le mani sul joypad per sfidare il computer o qualche amico in una gara all'ultima mazzata. La varietà di gioco è relativamente ampia e la dif-

Nintendo 64 Grafica 92 Sonoro 92 Giocabilità 93 Longevità 93 **92**

ficoltà è calibrata in maniera ideale: Mario Golf non risulterà frustrante, ma non sarà certo un titolo che finirete alla prima partita. Mario è la mascotte della Nintendo ed evidentemente si sforzano molto per fare sì che ogni gioco che lo vede protagonista sia un capolavoro; forse non è sempre stato così, ma questo Mario Golf si inserisce comunque nella lista di ottimi giochi che possono vantare la partecipazione dell'idraulico, la cui presenza sta ormai diventando una garanzia di qualità.

Golfabolario

Visto che io sono coltissimo e voi ignoranti, ho deciso di indottrinarvi un po' sulle terminologie usate in questo sport, così potrete finalmente dormire in pace la notte.

ALBATROSS: nome usato per dire che avete fatto tre tiri in meno rispetto al PAR previsto.

BIRDIE: nome usato per dire che avete fatto un tiro in meno rispetto al PAR previsto.

BOGEY: nome usato per dire che siete un po' scarsi e che avete fatto un tiro in più rispetto al PAR previsto.

DRAW: tiro nel quale la pallina viene proiettata a destra dopo essere stata colpita e, prima di toccare il terreno, si sposta a sinistra.

EAGLE: nome usato per dire che avete fatto due tiri in meno rispetto al PAR previsto.

FADE: tiro nel quale la pallina viene proiettata a sinistra dopo essere stata colpita e, prima di toccare il terreno, si sposta a destra.

FAIRWAY: parte del tracciato dalla quale è sempre sconsigliabile uscire.

GREEN: terreno circostante il buco con erba particolarmente curata e corta.

HOLE-IN-ONE: vuol dire che avete avuto una fortuna immane e avete fatto buca con un tiro solo.

PAR: il numero di tiri minimo per non perdere punti in gara.

ROUGH: parte del tracciato che circonda il GREEN

Babi Mario reggerà alla tensione di imbucare ottenendo un biedie? NO.

Sul Green si rischia spesso di perdere una partita per una questione di millimetri.

Se riuscite a centrare i tre anelli con la vostra bella pallina vincerete un giro in moto con Alex.

Nintendo 64

Vi piacciono i giochi di golf? Questa nuova avventura di Mario è senz'altro uno dei migliori. Grande da ogni punto di vista, graficamente bello, vario quanto basta e con quella dose di "Mariaggine" che è tipica dei giochi dell'idraulico. Potrebbe non piacervi se siete dei puristi dei giochi di golf realistici, ma altrimenti dovrebbe assicurarvi un bel po' di divertimento.

Tutti i diritti sono riservati e appartengono ai legittimi proprietari.

FIGHTING FORCE 2

CORE

EIDOS INTERACTIVE

PlayStation

completamente in ITALIANO

guarda

GAME NETWORK DIGITAL TELEVISION

www.gamenetwork.it

gioca in

GAME ON LINE.IT

www.gameonline.it

divertiti con

FORNITORE UFFICIALE

HX HalifaX

www.halifax.it

THE GAME

Dragon Fear

THE GAME

00199 ROMA - VIALE SOMALIA, 112
TEL. e FAX 06.860.34.24 r.a.

THE GAME

00199 ROMA - VIALE SOMALIA, 125/127
TEL. e FAX 06.86.32.94.17 r.a.

THE GAME

00162 ROMA - VIA BOLDETTI, 18 (Traversa
Via Lanciani) - TEL. 0339.76.44.791

THE GAME

00030 SAN CESAREO (ROMA) - TEL. 06.95.59.50.14
VIA A. CANTORE, 11 (Angolo P.zza Giulio Cesare)

THE GAME Corner

LIBRERIA LIBERAMENTE - 00139 ROMA
VIA FUCINI, 76/80 (Talenti) - Tel. 06.87200808

THE GAME Corner

AXEL SRL - 00182 ROMA
VIA ENNA, 15 (S. Giovanni) - Tel. 06.70305057

... E IL DIVERTIMENTO SI ACCENDE...

buone feste

Dragon Fear s.r.l. DISTRIBUZIONE
SOLO PER RIVENDITORI
Tel. e Fax 06.8601031 - 06.86329417

**VUOI APRIRE NEL TUO NEGOZIO
UN "THE GAME CORNER"?
CONTATTACI: INFOLINE 06.8603424**

GRAPHIC OPERATOR: BERCHIOLLI RICCARDO

Voto 87

Titolo
Toy Commander

Descrizione
Giocattoli alla riscossa

Giocatori
1 - 4

Casa Software
No Cliché - Sega

Toy Commander

Dopo decenni di schiavitù noi giocattoli abbiamo deciso di lottare per la nostra indipendenza dagli umani. Fratelli, uniamoci e lottiamo per i nostri diritti e la nostra libuoeerrtaaa... oh, no mi si stannouu scaricando le puiileee...aiuuttoou...giroo, giruoo tonduoouuu

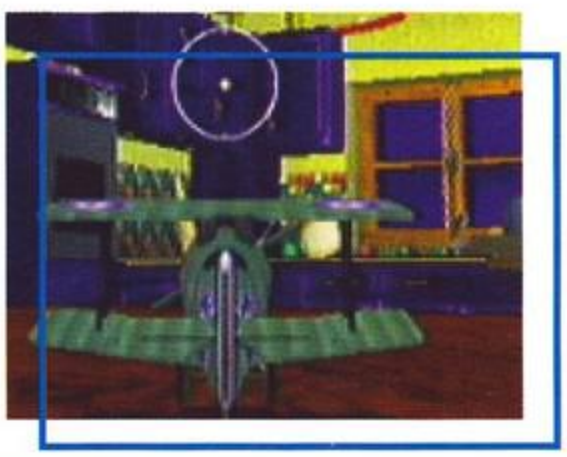
L'invasione degli ultragiochi

Lo sbarco europeo del Dreamcast è stato sostenuto da circa una dozzina di titoli, più o meno importanti, molti dei quali sono stato già esaminati con cura nei numeri passati. All'appello manca, però Toy Commander, titolo targato No Cliché che abbiamo provato nella sua versione PAL. La trama scelta dagli sviluppatori per sostenere il gameplay di Toy Commander (da qui TC) vede il solito bamboccio con le mani sporche di Nutella, tale Guthy, sgominare l'esercito di giocattoli che si è radunato intorno a Hugolin, il suo orsacchiotto deciso a rivendicare l'autonomia del popolo dei giocattoli. Il nostro piccolo eroe, già pieno di problemi per l'infausto nome appioppatogli dai genitori, si trova così impegnato in una serie di sfide contro i luogotenenti di Hugolin, autoproclamatosi Toy Commader, nelle diverse stanze della sua casa. Visti i belligeranti propositi dell'orsetto maledetto (rima indecente, me ne rendo conto...), le diverse missioni saranno caratterizzate da un'impostazione da guerra in miniatura, tutte missili e mezzi militari. Già da queste premesse si può capire quanto il gioco sia diverso da quel Micromachines a cui molti guardano come fonte di ispirazione per TC; con questo non sto dicendo che i due titoli siano agli antipodi ma che le similitudini sono da ricercare con maggiore attenzione e non nella semplicistica valutazione che "c'hanno tutti i due i giocattoli dentro". TC presenta un miglior equilibrio tra single e multiplayer, oltre a presentare una dinamica di gioco più varia e "celebrale" (insomma non è un gioco di guida); in pratica, per sconfiggere Toy Commander verrete messi alla guida di alcuni mezzi giocattolo e dovrete portare a termine alcune missioni o obbiettivi. In una missione, per esempio, dovrete prendere il vostro bombardiere in miniatura e distruggere i

sottomarini avversari, in un'altra dovrete guidare un camioncino per infiltrarvi nella base nemica e rubare un ordigno in loro possesso. A spezzare l'atmosfera bellica ci penseranno alcune divertitissime corse a bordo di auto o aeri giocattolo, oppure alcune gare di abilità (slalom, salto, ecc.). Insomma le sfide in cui verrete coinvolti saranno davvero tante e molto varie, a tutto vantaggio della longevità.

Una vera guerra finta

Che il Dreamcast abbia potenza da vendere ormai è cosa risaputa, ma è anche vero che la prima generazione di giochi che accompagna una console, di solito, non riesce mai a sfruttarne le reali potenzialità fino in fondo. Eppure, nonostante questa premessa, TC riesce a sfoggiare una realizzazione tecnica di tutto rispetto. Il design dei vari mezzi è davvero azzeccato; si passa da buffi mezzi volanti fino a jeep e mezzi cingolati degni di una film di guerra, passando per automobili e macchine da corsa. E se i protagonisti di questo TC ci appaiono così ben fatti, altrettanto dobbiamo delle diverse ambientazioni. Ogni stanza della casa è stata riprodotta in maniera fedele ed estremamente particolareggiata: svolazzare per la cucina significa esplorare un universo popolato di scatole, fornelli che si possono accendere e insidiosi specchi d'acqua. Provate a sparare al gatto e vedrete il felino infastidito cercare un nuovo angolino dove continuare a ronfare; in un mondo in cui voi siete così piccoli, il soggiorno diventa una intricata serie di strade e cunicoli, la camera dei giochi un campo di battaglia in piena regola e ogni cassetto un buon nascondiglio per tendere agguati nei deathmatch. Insomma un dettaglio e una ricchezza di particolari davvero strabiliante, accompagnata da un impatto visivo altrettanto convincente. Il motore grafico che tiene insieme TC garantisce un frame rate constante e privo di incertezze in qualsiasi condizione, riuscendo anche a sfoggiare qualche bell'effetto di trasparenza e luminosità. Peccato per le texture che presentano una scarsa varietà e una realizzazione che va di pari passo con una palette cromatica non sempre convincente. Le musiche se la cavano con una sufficienza piena a fronte di qualche pezzo orecchiabile e ritmato accostato a brani ripetivi e anonimi; gli effetti sonori svolgono con onore il compito richiesto ma senza brillare in modo particolare.



Gioco di mano, gioco da villano

E' più facile che un cammello passi per la cruna di un ago che un carro

Primo impatto

La prima mezz'ora di Toy Commander fila via con una certa linearità. Una volta accesa la console, si viene accolti dalla schermata per la gestione dei profili di gioco e del Visual Memory; dopo le operazioni di routine, un bel filmato ci immerge nel mondo di Toy Commander. Vediamo Guthy tutto preso da soldatini ed areoplani giocattolo, correre su e giù per le stanze che andremo ad esplorare nel corso delle missioni; la scena successiva è tutta per lui, Toy Commander, che con vocione baritonale tuona i suoi propositi di vendetta contro l'umanità. Il passo successivo è verso i menu di gioco e da qui alla prima serie di missioni; per prendere confidenza con il sistema di controllo e con la fisica dei vari mezzi, si viene coinvolti in qualche obbiettivo dall'allenamento, caldamente consigliato a chiunque. Finito con un sorriso a 36 denti il training ci si infila a testa bassa, nelle prime missioni e, di fronte all'improvviso innalzamento del livello di difficoltà, il sorriso giocondo e un po' ebete, muta rapidamente in un'espressione di vaga inquietudine. Le successive partite riportano la serenità e mentre l'accesso alle altre stanze viene sbloccato dalle vittorie, ci si scopre coinvolti nel tentativo di battere i record degli scagnozzi di TC. Il tutto avviene in maniere abbastanza trasparente e, se è vero che gli obbiettivi di alcune missioni non sono particolarmente intuitivi, d'altra parte il giocatore non viene mai abbandonato a se stesso.

Potendo scegliere

Teoricamente in questo box si dovrebbero valutare le possibili alternative al gioco presentato nella recensione, ma con TC questa operazione si presenta piuttosto difficoltosa. Il Dreamcast è arrivato nei game store italiani da troppo poco tempo perché sia presente un titolo da mettere in raffronto diretto con TC. Uscendo dall'universo Sega, come abbiamo già avuto modo di sottolineare, possiamo trovare in Micromachines o in Small Soldier qualche punto di contatto, ma niente di più. TC è, con i suoi pregi e suoi difetti, un gioco tutto sommato originale, non fosse altro che per la notevole potenza della console per cui è stato creato.

armato sopra uno skate board. Questa frase che in apparenza potrebbe essere stata pronunciata da qualche allenatore che da piccolo ha litigato con la grammatica o da un politico particolarmente disorientato, assume invece un significato (quasi) compiuto se trasportata nell'universo di TC. Uno dei problemi della produzione No Cliché è infatti il sistema di controllo dei mezzi giocattolo; effettivamente il compito tra le mani degli sviluppatori non era semplice. Bisognava seguire la strada del realismo o creare leggi fisiche ad hoc per automobiline e aerei modello? Una volta tanto il giusto non si è trovato nel mezzo e il compromesso scelto da No Cliché non si rivelato azzeccato. Le automobili, i mezzi cingolati, ecc. rispondono troppo nervosamente ai comandi del pad e compiere manovre di precisione si rivela spesso una prova di pazienza; lavorare troppo sull'accoppiata freno-acceleratore non sempre porta ai risultati sperati e cercare di 'indovinare' la reazione dei mezzi si è dimostrata la strada migliore. In realtà questa lacuna si percepisce maggiormente nel gioco in singolo, dato che nella modalità multiplayer la frenesia dell'azione travolge ogni cosa, lasciando via libera al divertimento. Ed è forse in questo che TC si avvicina di più a Micromachines, nell'energia e nel coinvolgimento degli scontri di gruppo; tra 'capture the flag', il classico deathmatch e le competizioni a squadre, TC riesce a inchiodare alla TV per ore. Sempre nel gioco in singolo, la curva di apprendimento è leggermente sbilanciata a fronte di un brusco aumento della difficoltà dopo le prime partite e che cresce con una progressione più costante nelle successive partite. Ho giocato a TC fino a che i polsi non si sono arresi alla scarsa ergonomia del pad Sega, e posso ritenermi soddisfatto di quello che ho visto; il gioco si è dimostrato ben confezionato e graficamente accattivante, bilanciato ed avvincente. Purtroppo il sistema di controllo necessita di un periodo di apprendimento abbastanza lungo per essere padroneggiato a dovere, difetto che, nella modalità multiplayer, viene smorzato dall'immediatezza e dalla velocità di gioco.

Dreamcast

La line up che Sega ha scelto per il lancio della sua nuova console è ricca di titoli interessanti e appartenenti a generi diversi. In questo contesto Toy Commander si presenta come un gioco di discreta fattura, dotato di una buona dose di originalità e appeal. I punti di forza sono da ricercare in una realizzazione tecnica solida e concreta, in prove sempre varie e coinvolgenti e nell'apertura verso le sfide di gruppo. Con una maggiore attenzione verso il sistema di controllo ed una distribuzione della difficoltà più efficace, Toy Commander avrebbe sicuramente schiodato una valutazione migliore e invogliato all'acquisto una fetta di giocatori più numerosa.

Dreamcast

Grafica	92	Giocabilità	86
Sonoro	87	Longevità	89

Dreamcast. **87**

ASTROCOMPUTER

PARTE LA SFIDA!

Le consolle piu' belle...
...al miglior prezzo!
TELEFONACI!

SEGA DREAMCAST
VERSIONE PAL TELEFONARE
VERS. JAPAN (SCART+ALIMENTATORE) **L. 429.000**

NOVITÀ IN USCITA...

VERSIONE JAPAN
- VIRTUAL STRIKER 2000
- BIO HAZARD 2
- STREET FIGHTER 3

VERSIONE PAL
- MORTAL KOMBAT GOLD
- READY RUMBLE 2
- SEGA RALLY 2
- SONIC ADVENTURE
- V. FIGHTER 3 TB
- SPEED DEVIL
- UEFA STRIKER
- THE HOUSE OF THE DEAD

Dreamcast.

SONY PLAYSTATION
VERSIONE PAL TELEFONARE
VERS. UNIVERSALE L. 249.000

PlayStation

NOVITÀ IN USCITA...
- FINAL FANTASY VIII
- UEFA STRIKER
- X-FILES
- FIFA 2000
- GRAN TURISMO 2
- I.S.S. EVOLUTION
- PACMAN WORLD
- RAINBOW SIX
- SPYRO 2
- TARZAN
- TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

NINTENDO 64
VERSIONE PAL TELEFONARE

NINTENDO64

NOVITÀ IN USCITA...
- DUKE NUKEM ZERO HOURS
- HYBRID HEAVEN
- MARIO GOLF
- RAYMAN 2
- TONIC TROUBLE
- WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

DVD VIDEO

SONY DVP M-35
MULTI STANDARD PAL-NTSC
L. 1.190.000
Legge i titoli di qualsiasi area geografica!

FILM DVD DISPONIBILI...
- RONIN
- BLADE RUNNER: DIRECTOR'S CUT
- LA LEGGENDA DEL PIANISTA SULL'OCEANO
- C'E' POSTA PER TE
- LE PAROLE CHE NON TI HO MAI DETTO
- LA MASCHERA DI ZORRO
- MATRIX
- JACK FROST
- GIUSTIZIA A TUTTI I COSTI
- TERAPIA E PALLOTTOLE
- NEMICO PUBBLICO
- TRE UOMINI E UNA GAMBA
- DELITTO PERFETTO
- TITANIC
- SLIDING DOORS
- L'UOMO CHE SUSSURRAVA AI CAVALLI
- A BUGS LIFE
- TUTTI PAZZI PER MARY
- LA MUMMIA

CONTATTACI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA
M FURIO CAMILLO

06.78.61.74
FAX
06.78.34.82.25

CHIAMACI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA
DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA E RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

TUTTI I MARCHI E LE ILLUSTRAZIONI CITATI SONO MARCHI REGISTRATI PROTETTI DALLE LEGGI SUL COPYRIGHT E DI PROPRIETÀ ESCLUSIVA DELLE RISPETTIVE AZIENDE PRODUTTRICI. LE FOTO DEI PRODOTTI SONO INDICATIVE

OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE. SALVO ERRORI TIPOGRAFICI
PROPOSTE GRAFICHE-ROMA

Tutti i marchi e i loghi citati appartengono ai legittimi proprietari. gbaction.it

RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE™

Un'Esplosione di Azione e Avventura in 3D!

Partecipa al Concorso Istantaneo

Telefona e Vinci

Scooter Suzuki, viaggi a Parigi e centinaia di premi per il tuo PC!

Scopri il numero fortunato all'interno della confezione.

WINDOWS CD-ROM PC

NINTENDO 64

Ubi Soft

Viale Cassala 22 - 20143 Milano
Tel. 02 833121 - Fax 02 83312300
email: ubisoft@ubisoft.it

www.ubisoft.it

Presto anche su PlayStation e Dreamcast™.

Aut. Min. Rich. Scade il 28.01.2000

3D Planet

Distribuito da:
3D Planet srl
Via E. Fermi, 10/2
20090 Buccinasco (MI)
www.3dplanet.it
Tel. 02 4886711
Fax 02 48867137
info@3dplanet.it

Voto 92

Titolo

Tomb Raider - The Last Revelation

Descrizione

Avventura con ragazza pettoruta

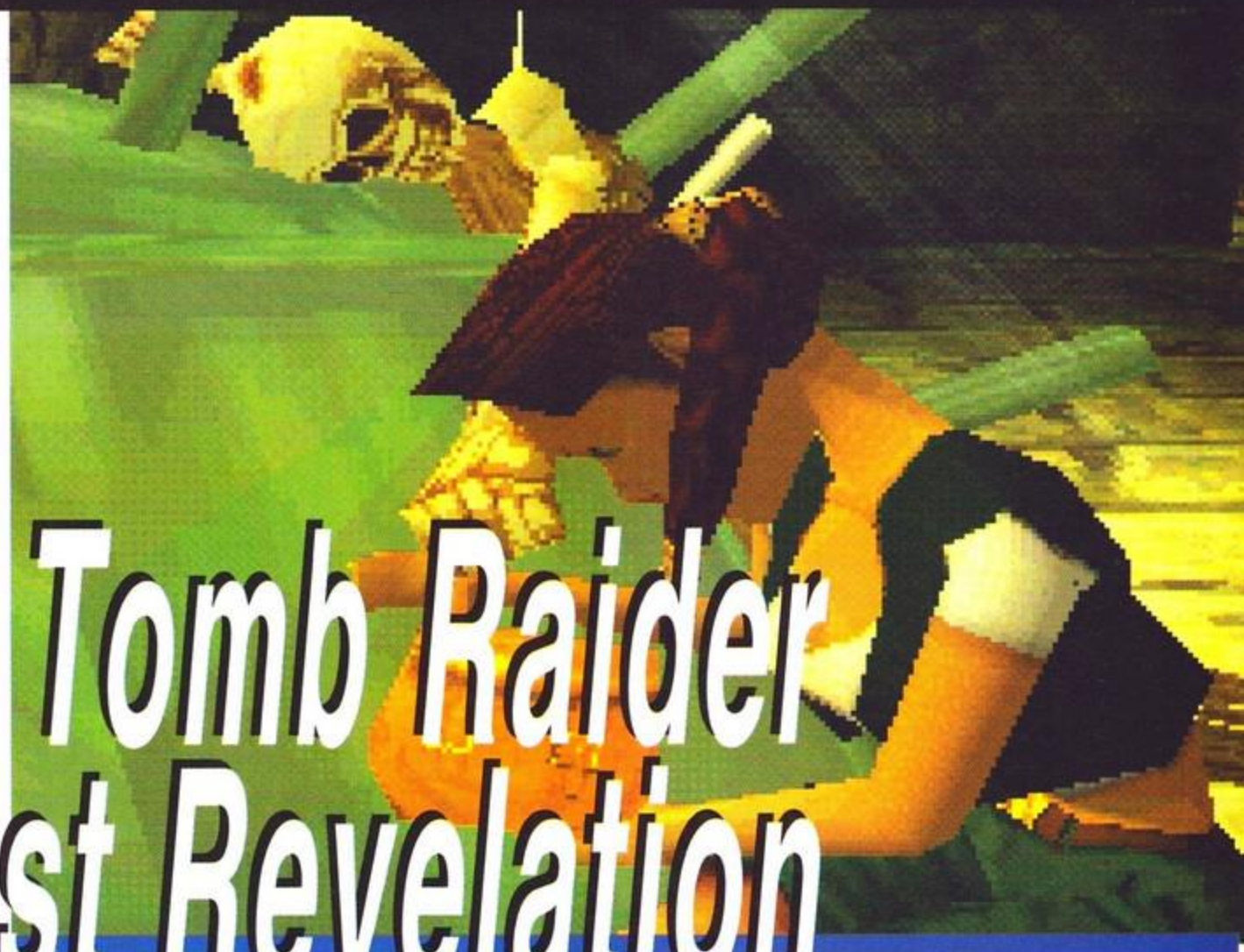
Giocatori

1

Casa Software

CORE/EIDOS

Tomb Raider The Last Revelation



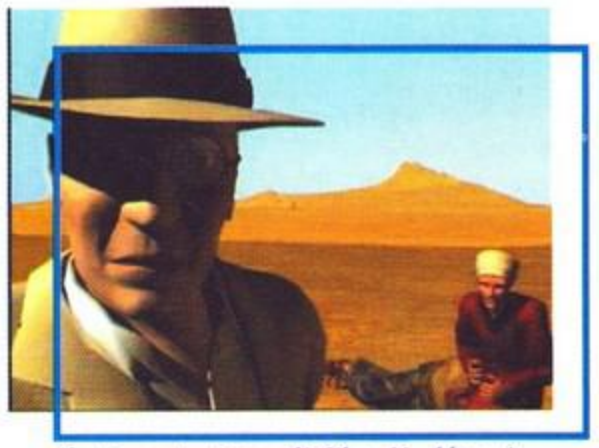
ara è tornata per l'ultima volta, almeno per quest'anno.

Un salto all'indietro...

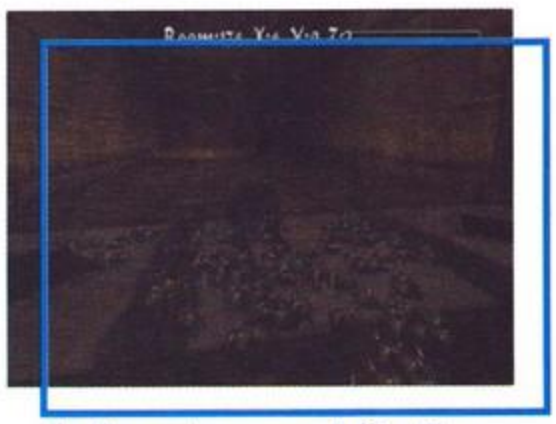
Molti di voi probabilmente conosceranno già la novità di questo quarto episodio della serie di Tomb Raider, l'unico titolo capace di portare alla ribalta il fenomeno dei videogiochi senza proporlo sotto una luce negativa. Altrettanti tra voi concorderanno che questa "novità2 non è poi così "novità": Tomb Raider - The Last Revelation comincia molti anni prima degli altri tre episodi, tant'è che nel primo stage vedremo la dolce Lara all'età di sedici anni Per poi tornare al consueto periodo in cui l'avventuriera inglese si ritrova nel fiore dei suoi trentuno anni.

Al contrario di quanto accadeva precedentemente, in questo nuovo capitolo sarete chiamati ad agire all'interno di una sola ambientazione: l'Egitto. Questo non significa che i livelli saranno tutti uguali tra loro, anzi, anche se sarete sempre immersi in ambientazioni tipicamente egizie i livelli saranno caratterizzati da numerosi scenari differenti, come catacombe, templi semi-sommersi dalle acque, piramidi e altre ambientazioni all'aperto.

Con il puntatore a infrarossi colpire un nemico sarà un giochetto da bambocci.



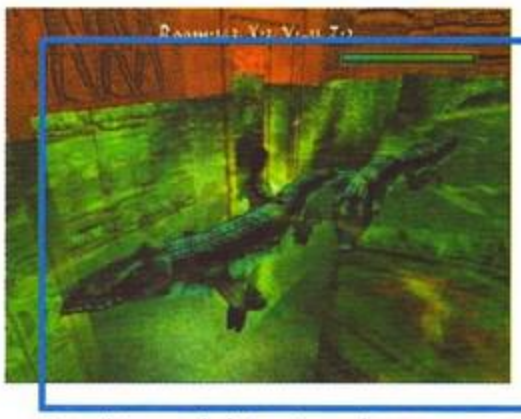
Il gioco è pieno di filmati. Alcuni di essi vi lasceranno letteralmente a bocca aperta.



Esattamente come nel film "La mummia" gli scarabei sono degli insetti parecchio infami.

Primo impatto

Chi la mattina mangia pane e Tomb Raider impiegherà molto meno di mezz'ora per impadronirsi alla perfezione di tutti i nuovi movimenti di Lara; del resto le mosse base sono rimaste identiche. Chi, invece, si avvicina per la prima volta a un prodotto come questo, dovrà faticare parecchio prima di acquisire tutte le mosse eseguibili e soprattutto la coordinazione necessaria per agire prontamente in situazioni estreme.



Le chiare, dolci e fresche acque a volte riservano qualche piccola sorpresa...

Ecco dove selezionerete la vostra arma d'ora in poi.

Alcune ambientazioni sono davvero spettacolari.

Ma che misteri d'egitto...

Dopo avervi dato un'idea di quello che vi attende, facciamo un piccolo saltino indietro e parliamo un po' della trama che qualche gaglioffo si è preoccupato di scrivere per The Last Revelation. Come abbiamo già detto, il gioco comincia con un livello "preparatorio" (da affrontare obbligatoriamente), nel quale impersonerete Lara all'età di 16 anni e dovrete seguire il vostro "maestro" attraverso un livello molto facile, ma che vi permetterà di acquisire alcune delle nuove mosse che l'archeologa potrà compiere; in questo stage non disporrete di armi ma solo delle vostre eccellenti capacità fisiche e acrobatiche.

Una volta superato questo, sarà la volta di tornare ai giorni nostri, e cominciare l'avventura vera e propria. Lo scopo del gioco è, guarda caso, quello di salvare la terra dalla maledizione di un re egizio (Seth) morto qualche millennio prima; prima di farlo, però, dovrete affrontare ben 40 livelli pieni di enigmi più o meno difficili da risolvere e di nemici dalle sembianze più disparate. E questo, in sostanza, è quanto.

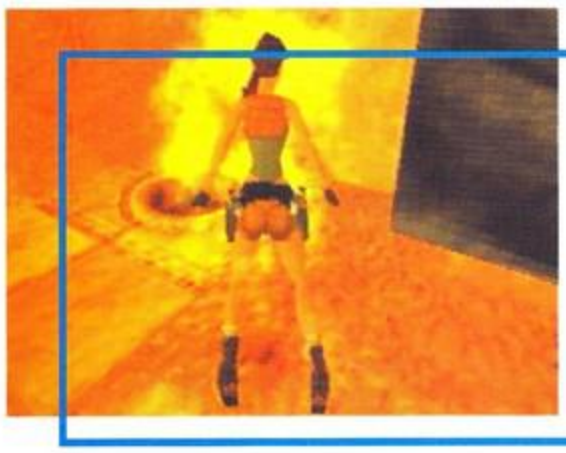
Benvenuti nel presente

Qualcuno mi ha giustamente ricordato che potrebbe ancora esserci nel mondo qualche sfortunato che non ha mai visto nessuno degli episodi di

Occhi di gatto

Tenere sott'occhio ogni centimetro dell'area in cui ci si trova è estremamente importante; dietro ogni angolo potrebbe celarsi un nemico e sotto ogni tombino un bambino capriccioso. E se questi personaggi maligni si nascondono tra le tenebre di un angolo non illuminato? Niente paura, da vostro zainetto potrete estrarre anche un bel binocolo a infrarossi...

Gli scheletri possono sembrare invulnerabili, ma per farli fuori è sufficiente usare un po' di... testa.



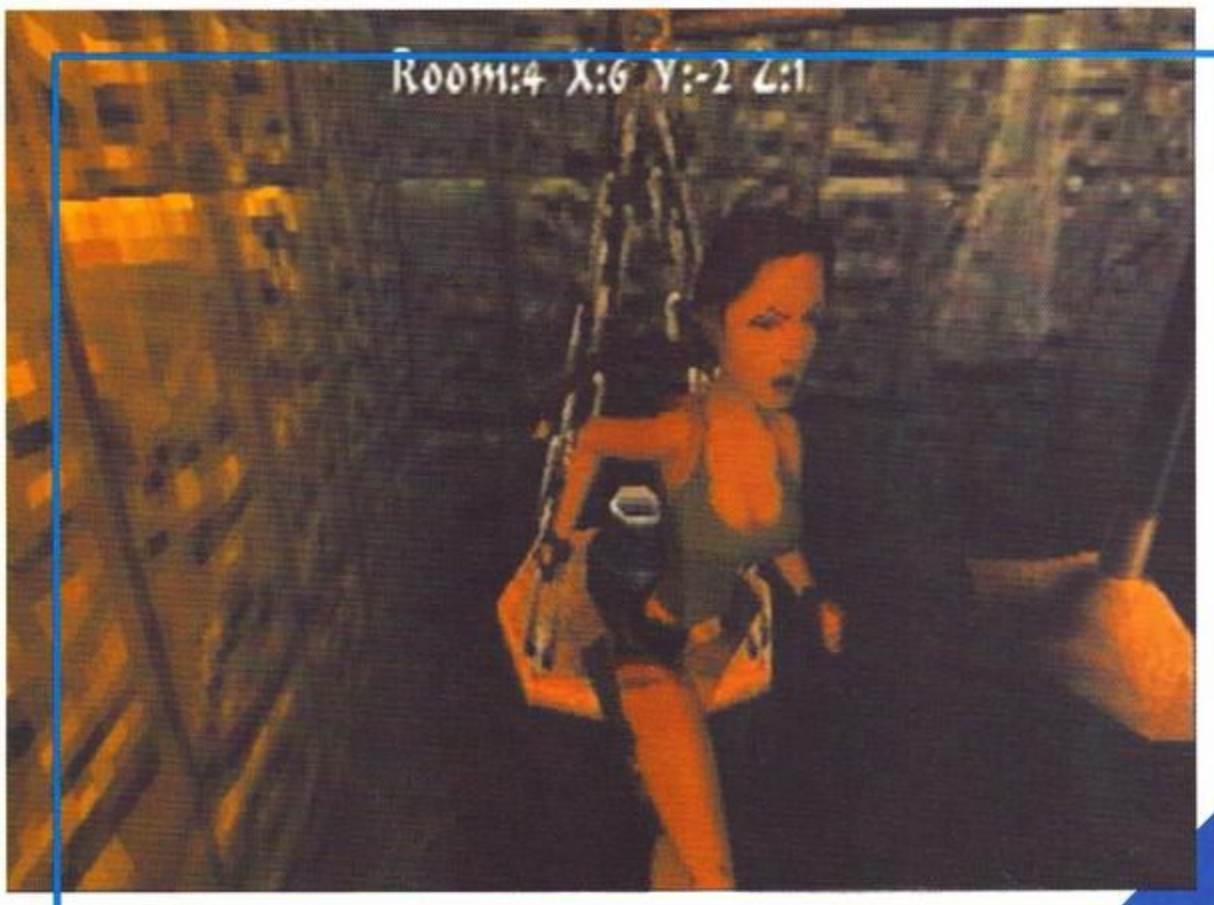
Tomb Raider, quindi per chi fosse rinvenuto oggi dopo cinque anni di coma, ecco a grandi linee quello che bisogna fare: guidare una ragazza (che in questo episodio, per stare più comoda, si è messa in tanga) attraverso dei livelli nei quali dovrete risolvere degli enigmi piuttosto facili (spingere una leva per far aprire una porta) o ben più complicati. Molto importante in questo gioco è anche la coordinazione dei movimenti e la conoscenza perfetta di ogni mossa eseguibile (ce ne sono davvero tante).

A vostra disposizione avrete tutta una serie di oggetti di vario genere in mezzo ai quali troverete principalmente un arsenale piuttosto vasto (pistole, uzi, fucili ecc) e alcuni gadget veramente interessanti come un binocolo (che funziona anche con gli infrarossi), un mirino laser (da mon-

Potendo scegliere

Le alternative a questo quarto episodio di Tomb Raider sono piuttosto numerose; ultimamente sono usciti due prodotti molto validi che, pur mantenendo lo stesso stile di gioco, si discostano molto per ambientazione ed atmosfera, mi riferisco chiaramente a Shadow Man e a Soul Reaver.

In ogni caso, raccomando vivamente, per chi ancora non li possedesse, il primo e il terzo capitolo di Tomb Raider (il secondo non regge il confronto). Se infine volete qualcosa di completamente diverso, ma che abbia una visuale in terza persona, non potete fare a meno di comprare Duke Nukem Time To Kill.



La scollatura della simpatica archeologa è stata ulteriormente ampliata, nel prossimo Tomb Raider forse la faranno girare direttamente in mutande.

Lara Croft chi?

Si fa un gran parlare di questa graziosa donzella ma si sa ben poco di lei; ecco tutto quello che vi siete sempre chiesti ma che il prof. di mate si è sempre rifiutato di dirvi.

NOME:	Lara Croft
NAZIONALITA':	Inglese
DATA DI NASCITA:	14/02/68
LUOGO DI NASCITA:	Wimbledon, Surrey
STATO CIVILE:	Nubile
GRUPPO SANGUIGNO:	AB-
ALTEZZA:	1.75
PESO:	59,4
MISURE:	86 - 61 - 89
CAPELLI:	Castano
OCCHI:	Castani

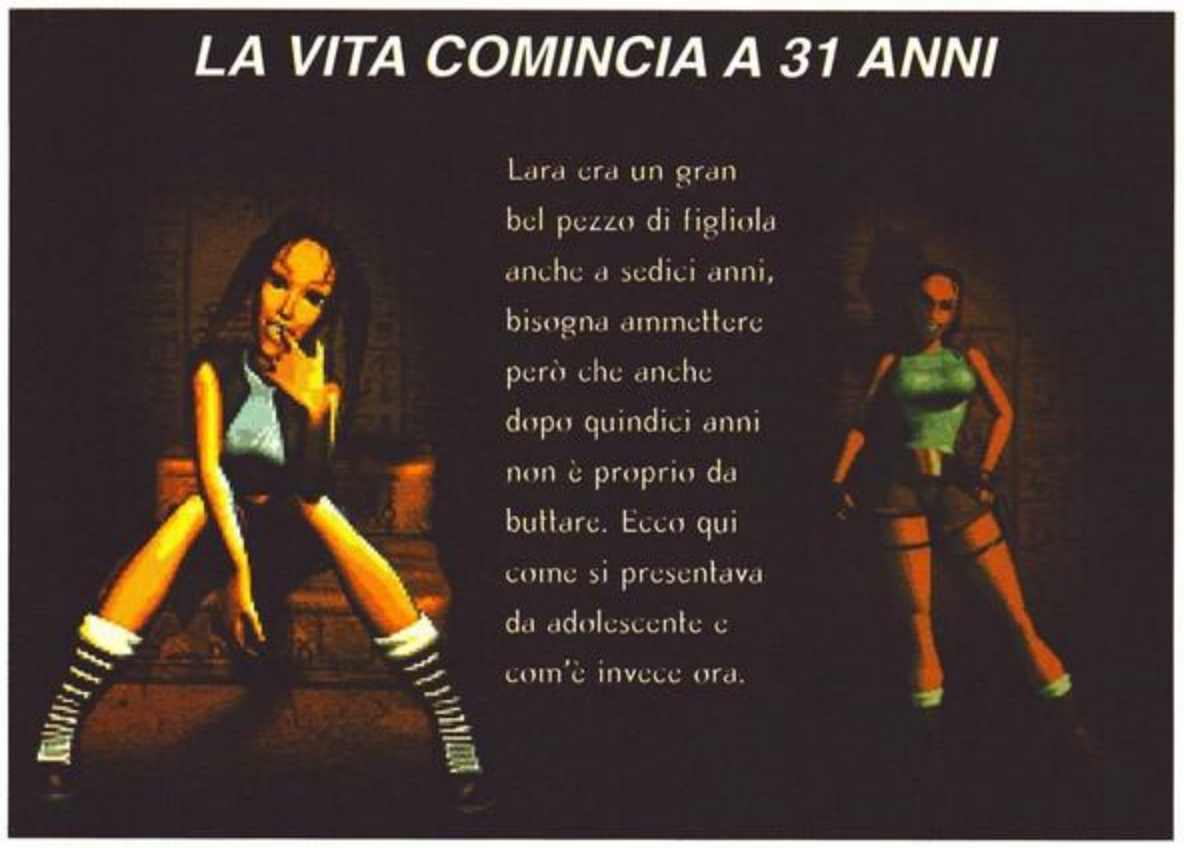
Lara è sempre stata una bambina brava e ubbidiente, all'età di 11 anni venne iscritta da papà e mamma Croft alla "Wimbledon High School for Girls". Subito tutti capirono che la ricca bambina non era come le altre: andava benissimo anche senza aver comperato i libri ed era tanto carismatica che i professori le chiedevano il permesso per andare in bagno. La cucciolotta crebbe e crebbe (soprattutto nella parte alta) e all'età di sedici anni diventò rappresentante d'istituto. Dopo aver proposto un'occupazione della durata di sei mesi la dolce duchessina Lara venne espulsa da scuola, e allora papà Croft la prese a cinghiate (così si gonfiò ancora di più). Molto deluso dal comportamento tenuto dalla figlioletta, il babbo pensò di mandarla a lavorare in fonderia, ma Lara prendendo la situazione di petto si oppose ai comandamenti del padre e scappò con un vecchio archeologo di nome Von Croy, che qualche anno prima aveva conosciuto tramite Internet.
Il vecchio insegnò a Lara tutto quello che sapeva, e col passare degli anni la fragile ma già pettoruta ragazzina imparò il mestiere di archeologa e numerose tecniche di combattimento.
Oggi Lara è più forte, più veloce e soprattutto porta la quinta.

tare su un'arma qualsiasi, permette di osservare in che punto si sta mirando) e altre amenità.

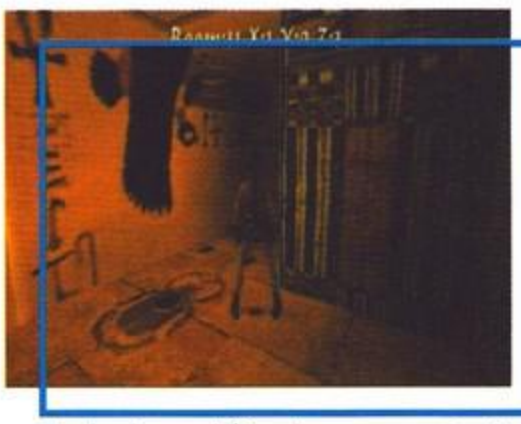
Lara sotto la lente

Tomb Raider - The Last Revelation è senza dubbio il titolo più curato (sotto praticamente tutti gli aspetti) della serie: il personaggio principale è stato definito ancora meglio, ora le sue forme sono molto più definite e le sue curve ancor più provocanti (forse pure eccessivamente). Per quanto riguarda i movimenti, invece, non ho riscontrato grosse differenze (a parte naturalmente per le nuove mosse che può compiere). I livelli sono finalmente belli da vedere, grosse migliorie si erano riscontrate già nel terzo episodio, ma questa volta direi che il motore grafico (che di base rimane sempre lo stesso) riesce a gestire dignitosamente degli ambienti anche piuttosto complessi.

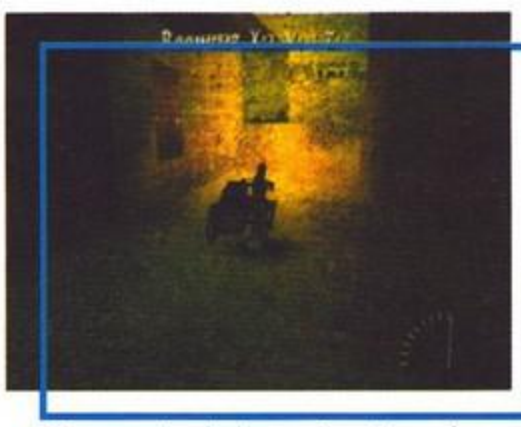
Lara da adolescente era carina almeno quanto lo è ora.



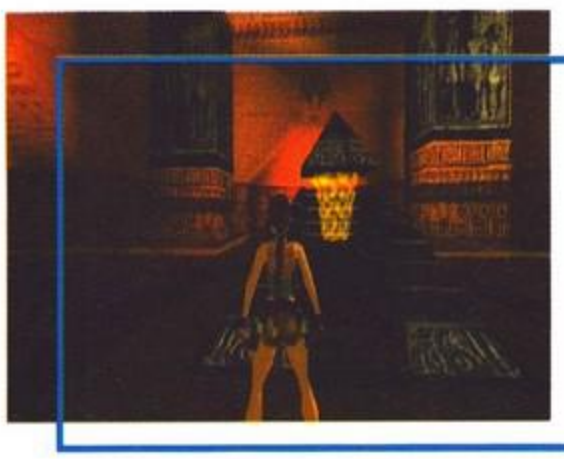
Discorso a parte va fatto per i numerosissimi filmati in FMV (sempre abbastanza "amatoriali" ma comunque passabili), che spunteranno ogni tanto, tra un livello e l'altro, per rendere l'atmosfera più cinematografica ed evitando così di perdere il filo di quel grande gomitolo chiamato avventura.
Le texture, infine, pur rimanendo generalmente nella norma, a volte riescono a stupire e a regalare delle chicche notevoli.
Per quanto riguarda il gioco vero e proprio, chiariamo subito che chi ha sempre adorato l'eroina castana si entusiasmerà ancora di più con questo seguito; favorevolmente impressionati, inoltre, rimarranno sicuramente le persone che chiedevano una sfida più corposa, sfida che nel terzo Tomb Raider a volte lasciava un po' a desiderare. La struttura del gioco è stata ripensata per fornire dei puzzle che non costringano il giocatore ad attraversare mille locazioni per essere risolti e si è cercato (con un discreto successo) di mettere assieme un'avventura che non venisse interrotta brutalmente dai cambi di livello legando gli stesso con una certa logica.
Il livello di difficoltà, per concludere, mi è parso leggermente aumentato: gli inetti, comunque, non si spaventino, perché, come accadeva in Tomb Raider 3, si potrà salvare la posizione in qualsiasi momento della partita. Insomma, Tomb Raider 4 farà felice tutti i fan della serie e probabilmente farà (meritatamente) qualche nuovo adepto.



Le texture utilizzate per coprire i poligoni sono a volte molto ben fatte.



Passeggiando in motorettaaa la domenica mattina...



In questo quarto episodio non avrete a che fare solo con figure umane, ma addirittura con enormi bestiacce.

PlayStation

Tomb Raider, c'è poco da fare, ha sempre il suo fascino. Nonostante infatti non sia mai stato un grande fan della signorina Lara, è fuori discussione che alla Eidos sappiano programmare un gioco.
Tomb Raider 4 risulta senza dubbio il titolo più curato e divertente della serie; certo, alla fine le novità apportate non sono poi moltissime, ma gli amanti di Tomb Raider sicuramente si divertiranno non poco e chi invece non ha mai giocato a nessuno dei prequel in questo episodio troverà Lara nella sua forma più smagliante (in tutti i sensi).

WORLD GAMES
NOLEGGIO E VENDITA
COMPUTER
VIDEOGIOCHI
CONSOLE
Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51

WORLD GAMES

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo
0536/88.33.51 o allo
0522/40.60.68 oppure
E-mail: worldgames@sirnet.it
Contattateci per titoli non in **listino !!!**
Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames **originali** da U S A e J A P

GRAFICA: Main Street - Modena Tel. (059) 36.66.26 http://www.mainstreet.it

SONY PLAYSTATION

007 TOM. NEVER DIES	PAL	95000
ACE COMBAT 3	USA	119000
ALEXI LALAS INT.SOCCER	USA	49000
ALIEN RESURRECTION	PAL	95000
ALLIED GENERAL	PAL	79000
ANNA KOURNIKOVA SMASH TENNIS	PAL	79000
APE ESCAPE+DUAL SOCK	PAL	119000
APOCALYPSE	PAL	49000
ASTERIX & OBELIX	PAL	95000
ATTACK OF THE SAUCERMEN	PAL	89000
BIG AIR SNOWBOARD	PAL	79000
BLACK BASS CON BLUE MARLIN	USA	189000
BLUE BREAKER BURST	JAP	49000
BOMBA 98	PAL	49000
BOMBERMAN FANTASY RACING	PAL	89000
BOMBERMAN WORLD	JAP	39000
BRAVE SAGA ROBOT+MODELL.	JAP	129000
BREATH OF FIRE 3	PAL	79000
BRIAN LARA CRICKET	PAL	89000
BUBBLE BOBBLE	PAL	79000
BUG' LIFE	PAL	95000
BUG'S BUNNY LOST IN TIME	PAL	95000
CARMAGEDDON 2	PAL	95000
CHESSMASTER 2	PAL	95000
CHESSMASTER 3D	PAL	69000
CHOCOBO RACING	PAL	89000
COOL BORDERS 3	PAL	89000
COOL BORDERS 4	USA	119000
CRASH BANDICOOT 2	PAL	49000
CRASH BANDICOOT 3	PAL	95000
CRASH TEAM RACING	PAL	89000
CROC 2	PAL	95000
CYBER TIGER WOODS GOLF	PAL	95000
CYBERBOTS	JAP	99000
DESTREGA	PAL	99000
DINO CRISIS	PAL	99000
DISCWORLD NOIR	PAL	95000
DREAMS TO REALITY	PAL	59000
DRIVER	PAL	95000
EVE THE LOST ONE	JAP	89000
FATAL FURY WILD AMBITION	JAP	129000
FIFA 2000	PAL	95000
FIGHTING FORCE 2	PAL	95000
FINAL FANTASY ANTOLOGY	USA	139000
FINAL FANTASY VIII	PAL	99000
FISHERMAN'S BAIT	PAL	95000
FISHERMANS BAIT 2	USA	129000
FORMULA 1 97	PAL	49000
FORMULA 1 99	PAL	95000
FUTURE COP L.A.P.D	USA	49000
GAUNTLED LEGEND	PAL	95000
GRAN TURISMO 2	PAL	95000
GRANDIA	USA	139000
GUNDAM BATTLE MASTER	JAP	99000
GUNDAM BATTLE MASTER 2	JAP	119000
HELL NIGHT (DARK MESSIAH)	PAL	99000
I PUFFI	PAL	95000
INT.S. S. SOCCER 98 +MEM+JOY	PAL	89000
INT.SUPERSTAR SOCCER EV.	PAL	95000
KNOCKOUT KINGS 2000	PAL	95000
MEDAL OF HONOR	USA	119000
METAL GEAR SOLID	PAL	95000
METAL GEAR SOLID SPEC. MISS.	PAL	69000
MISSION IMPOSSIBLE	PAL	95000
MONACO GRAND PRIX 2	PAL	79000
MOTO RACER 2	PAL	89000
MUSIC 2000	PAL	95000
NASCAR 2000	PAL	95000
NBA LIVE 2000	PAL	95000
NHL 2000	PAL	95000
NO FEAR DOWNHILL MOUNT. BIKE	PAL	95000
OFFICIAL FORMULA 1 RAC.	PAL	105000
OVERBLOOD 2	PAL	95000
PAC MAN WORLD	PAL	79000

SONY PLAYSTATION

PANZER GENERAL ASSAULT	PAL	95000
PERSONA 2 INNOCENT SIN.	JAP	99000
PUCHI CARAT	PAL	89000
QUAKE 2	PAL	95000
R-TYPE DELTA	PAL	79000
RAIMBOW SIX	PAL	95000
RALLY MASTER	PAL	95000
RE-VOLT	PAL	95000
READY 2 RUMBLE BOXING	PAL	99000
RESIDENT EVIL 2	PAL	55000
RESIDENT EVIL 3	USA	129000
RIDGE RACER TYPE 4	PAL	69000
SD GUNDAM G-GENERATION	JAP	99000
SHADOWMAN	PAL	95000
SILENT HILL	PAL	95000
SOUL REAVER LEGACY KAIN 2	PAL	95000
SOUTH PARK	PAL	95000
SPYRO 2	PAL	89000
STAR OCEAN	USA	129000
STAR WARS EPISODE 1	PAL	95000
STREET FIGHTER ALPHA 3	PAL	99000
SUPERBIKE	PAL	95000
SUPERCROSS 2000	PAL	95000
SWING	PAL	79000
SYPHON FILTER	PAL	89000
TARZAN	USA	99000
TEST DRIVE 6	USA	119000
TEST DRIVE OFF ROAD 2	USA	59000
THUNDER FORCE 5	JAP	89000
TIME CRISIS	PAL	49000
TOCA TOURING CAR 2	PAL	89000
TOMB RAIDER	PAL	55000
TOMB RAIDER 2	PAL	55000
TOMB RAIDER 3	PAL	89000
TOMB RAIDER FINAL REV.	PAL	105000
TONDEMO CRISIS	JAP	99000
URBAN CHAOS	PAL	95000
V-RALLY 2	PAL	95000
VANDAL HEARTS 2	USA	129000
WILD ARMS	PAL	79000
WIPEOUT 3	PAL	89000
WU-TANG SHAOLIN STYLE	PAL	95000
X MEN VS STREET FIGHTER	PAL	89000
XTREME SNOW BOARDING	PAL	89000

NINTENDO ULTRA 64

40 WINKS	PAL	109000
AEROGAUGE	PAL	89000
ALL STAR TENNIS	PAL	109000
BASS HUNTER	PAL	109000
CARMAGEDDON	PAL	109000
DONKEY KONG 64	PAL	129000
DOOM 64	PAL	49000
DUKE NUKEM ZERO HOUR	PAL	119000
DUKE NUKEN 64	USA	59000
EARTHWORM JIM 3D	PAL	109000
F-ZERO X	PAL	99000
F1 WORLD GRAND PRIX 2	PAL	129000
FIFA 2000	PAL	129000
FIGHTING FORCE	PAL	119000
GAUNTLET LEGEND	PAL	109000
JEREMY MC G.SUPERCR. 2000	PAL	119000
LEGO RACERS	PAL	109000
MAGICAL TETRIS CHALL.	PAL	109000
MARIO PARTY 2	PAL	119000
MONACO GP 2	PAL	109000
MONSTER TRUCK MADNESS	PAL	109000
NAGANO	PAL	49000
NBA HANG TIME	PAL	49000
NBA LIVE 99	PAL	59000
NHL 99	PAL	59000
PENNY RACERS	PAL	59000
QUAKE 2	PAL	109000
RAYMAN 2	PAL	109000
RE-VOLT	PAL	109000
READY 2 RUMBLE	PAL	119000
RESIDENT EVIL 2	PAL	149000
SAN FRANCISCO RUSH	USA	49000
SHADOWGATE	PAL	119000
SHADOWGATE 64 (ITA)	PAL	119000
SOUTH PARK	PAL	99000
STAR SOLDIER	JAP	49000
STARSHOT 64	PAL	89000
SUPERMAN 64	PAL	109000
TONIC TROUBLE	PAL	115000
TOP GEAR RALLY 2	PAL	119000
TUROK RAGE WARS	PAL	119000
VIGILANTE 8	USA	79000
WORLD CUP 98	PAL	49000
WORLD DRIVER CHAMPIONS.	PAL	109000
WWF ATTITUDE	PAL	109000
ZELDA	PAL	119000

DREAMCAST

AEROWINGS	PAL	99000
BIO HAZARD 2	JAP	139000
BLUE STINGER	PAL	109000
BUGGY HEAT	JAP	79000
BUGGY HEAT	PAL	99000
DEAD OR ALIVE 2	JAP	139000
DYNAMITE COP	PAL	89000
F1 WORLD GP	JAP	139000
FIGHTING FORCE 2	PAL	109000
GET BASS	PAL	99000
GIGA WINGS	JAP	129000
HIDRO THUNDER	PAL	109000
HOUSE OF THE DEAD 2	PAL	99000
INCOMING	PAL	99000
JIMMY WHITE'S CUEBALL 2	PAL	109000
MARIONETTE HANDLER	JAP	109000
MARVEL VS CAPCOM	PAL	109000
METROPOLIS	PAL	109000
MONACO GP 2	PAL	99000
MORTAL KOMBAT GOLD	PAL	109000
NBA 2000	USA	129000
POWER STONE	PAL	99000
RAIMBOW SIX	USA	129000
RED DOG	PAL	99000
SEGA RALLY 2	PAL	99000
SENGOKU TURB	JAP	49000
SHADOW MAN	PAL	109000
SNOW SURFERS	PAL	109000
SONIC	PAL	99000
SOUL CALIBUR	PAL	99000
SOUL FIGHTER	PAL	109000
SPEED DEVILS	PAL	89000
STAR GLADIATOR	JAP	139000
STREET FIGHTER 3 IMPACT FIGHT	JAP	149000
SUZUKI ALSTARE EXTR. RAC.	PAL	99000
TETRIS 4D	JAP	79000
TOY COMMANDER	PAL	99000
TRICK STYLE	PAL	99000
UEFA STRIKER	PAL	109000
VIGILANTE 8 2ND OFFENCE	PAL	109000
VIRTUA FIGHTER 3	PAL	99000
VIRTUA STRIKER 2	PAL	109000
VIRTUA STRIKER 2 LIMITED	JAP	139000
WORLDWIDE SOCCER 2000	PAL	99000

DIPONIBILI TUTTI GLI ACCESSORI TELEFONATE PER I PREZZI

VENDITA PER CORRISPONDENZA

REGGIO EMILIA
Via Secchi, 6/a
Tel. 0522/406068

SASSUOLO
Via F. Cavallotti, 130/9
Tel. 0536/883351

STOCK SUPERNINTENDO E MEGADRIVE £ 29.000

TELEFONA PER I TITOLI NON IN LISTINO

I PREZZI SONO IVA INCLUSA

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

RITIRIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

Decora la tua Consolle con

PlayKit™

Adesivi removibili di alta qualità

GRAPHICMIND - Castellonza

DISTRIBUTORE PER L'ITALIA:
Video Distribuzione S.r.l.
Sede Legale: Corso Milano, 19 - 35129 Padova (PD)
Sede Amm.va e Mag.no: via Gramsci, 3 - 30010 Campolongo Maggiore (Ve)
tel. 049 5848131 - fax: 049 5848761 - e-mail:viddis@protec.it

....e molti altri bellissimi soggetti da collezionare!

JACOBS & CO.
e-mail: jacobsuk@jacobsuk.com
http://jacobsuk.com
tel. +44 1718393517 - fax: +44 171 4377002

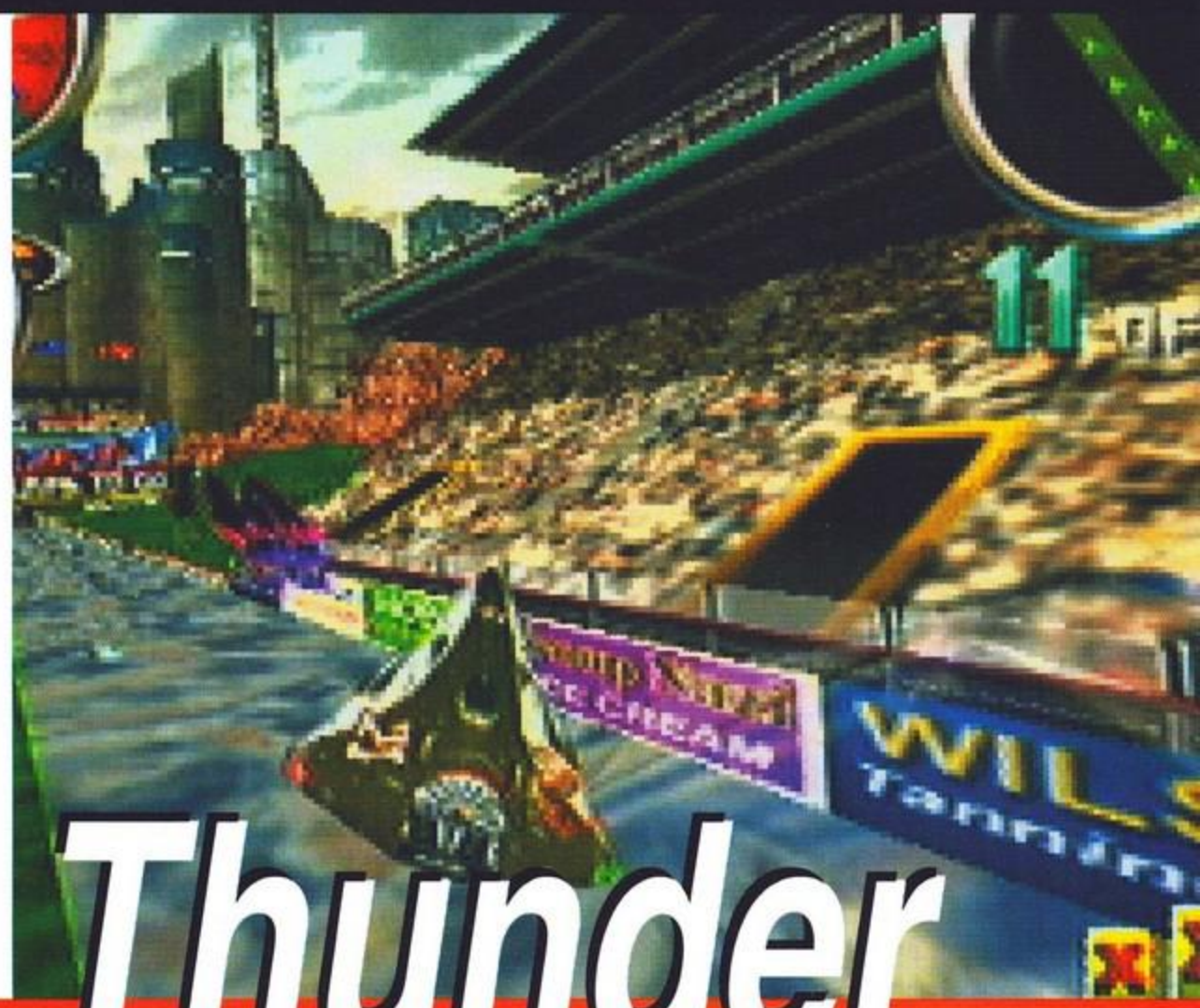
Voto 88

Titolo
Hydro Thunder

Descrizione
Sciaf sciaf nell'acquetta

Giocatori
1-2

Casa Software
Midway



Hydro Thunder

Avete mai provato a giocare a Wipeout sull'acqua?

La sfida dei motorazzoscafi

No? E non ci riuscirete di certo con Hydro Thunder, che, in fin dei conti, è un gioco diverso. Ma andiamo con ordine. Intanto, come avrete notato sfogliando questo numero, l'importazione ufficiale del Dreamcast in Europa ha portato parecchi giochi nuovi alla console della Sega. Cosa che era prevedibile finché volete, ma che non si può fare a meno di notare e che non ha mancato di esaltare qualcuno anche qui in redazione. A distanza di un anno dalla sua uscita (più o meno in questo periodo, nel '98, stavo scrivendo la prima recensione per Dreamcast di Consolemania), si potrebbe dire che sia il caso di tirare qualche conclusione. E si potrebbe anche dire che il 128 bit della Sega non si stia comportando male, dato che sembra aver venduto bene, che i giochi di buona fattura non gli mancano di certo e che molti sviluppatori europei si sono detti decisi ad investirci sopra. Ma forse si sta profilando uno dei periodi di prova più duri per questa macchina, dato che l'uscita della Playstation 2 si avvicina sempre più, e chissà come andrà a finire questo nuovo confronto... La console

L'affare blu e bianco che vedete nella parte alta dello schermo è uno dei bonus che vi daranno il turbo.

Primo Impatto

Niente introduzione animata, e questo non fa certo bene all'universo. Dopo la presentazione, si viene introdotti ad una schermata dalla quale si può scegliere il primo percorso da affrontare fra i tre disponibili, e, successivamente, un motoscafo fra i due che vi vengono presentati. A questo punto, potrete lanciarvi nella gara vera e propria. Che è difficile.

Dreamcast					Dreamcast.
	Grafica 87		Giocabilità 89		88
	Sonoro 87		Longevità 89		

Sega si prepara alla sfida con alcune novità natalizie, una delle quali è proprio questo Hydro Thunder, che vi vede alla guida di alcuni velocissimi motoscafi a razzo.

Volare sull'acqua

All'inizio di Hydro Thunder vi saranno messi a disposizione tre percorsi e due diversi motoscafi, dalle caratteristiche differenti, tra i quali scegliere. Sui ciascun tracciato, costituito da una lunga pista sull'acqua, dovrete raggiungere un piazzamento minimo definito all'inizio di esso, conseguendo il quale potrete accedere a nuovi percorsi. Nei primi tra tracciati, ad esempio, dovrete arrivare almeno terzi, impresa che può sembrare semplice, me che è in realtà abbastanza impegnativa, considerato che partirete quindicesimi su sedici partecipanti. Ogni tracciato è cosparso di bonus, che rappresentano i turbo. Infatti, la vostra velocità non sarà sempre sufficiente a farvi guadagnare una buona posizione e, raccogliendo i bonus di cui sopra, potrete ottenere la possibilità di sviluppare un'accelerazione notevole, limitata però nel tempo in ragione del tipo di turbo che avrete preso. Non mancano rampe varie, che vi consentiranno salti spettacolari per raggiungere bonus altrimenti imprendibili. Se collliderete con un avversario, a seconda della vostra velocità di spinta (determinata anche dal turbo) potrete semplicemente fermarvi oppure travolgerlo e toglierlo così dalla gara per un po'. Per portare a termine la corsa, avrete a disposizione un tempo limitato, che potrete incrementare passando attraverso i checkpoint appositi.

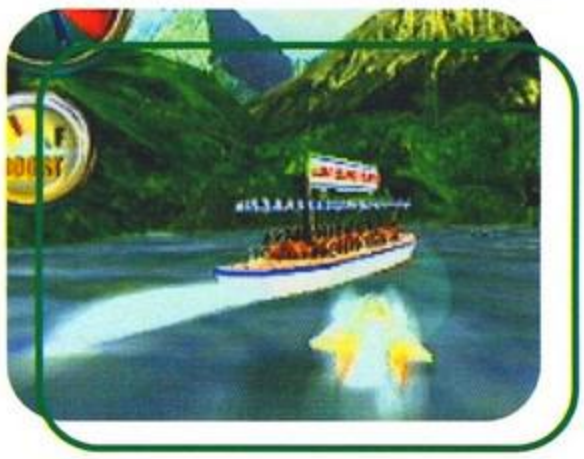
Tagliare le onde

Hydro Thunder propone di fatto una struttura semplice e per niente originale, che molto deve ai vari Wipeout in circolazione, pur non avendone tutte le caratteristiche. Graficamente, direi che non ci si può lamentare: il percorso scorre via veloce, è sempre molto colorato e vario e presenta alcuni tocchi di classe mica male, come le balene che nuotano nello scenario artico e il riflesso del paesaggio circostante sull'acqua. C'è anche qualche difetto che non si può non notare: ad esempio, la telecamera vi inquadra da dietro sempre e comunque; non che sia un male in sé, ma, se prendete delle curve troppo larghe all'interno di passaggi relativamente stretti, il gioco coprirà l'immagine del vostro motoscafo con quella dell'esterno del punto che state percorrendo. Il sonoro si mantiene più o meno sugli stessi livelli: le musiche sono niente male e gli effetti si rivelano convincenti. Il gioco si avvale inoltre di una buona giocabilità: il mezzo risponde bene, la gara si rivela impegnativa ma non frustrante, e imparerete a prendere confidenza molto presto con il vostro motoscafo. Naturalmente, vincere sarà un'altra cosa: classificarsi tra i primi tre non è facile già al livello easy, e diventa proporzionalmente più difficile man mano che escono i percorsi avanzati. Hydro Thunder è dunque un buon gioco, che consiglierei a tutti gli estimatori della serie di Wipeout e a chi cerca un titolo concettualmente semplice ma ben realizzato.

I paesaggi di Hydro Thunder sono spesso parecchio evocativi.

Potendo Scegliere

Non è che ci sia molto da scegliere... Che io sappia, Hydro Thunder è l'unico gioco di corse sull'acqua disponibile per Dreamcast. Se vogliamo allargare la visuale ai giochi di guida in generale, Sega Rally resta sempre il migliore, ma il titolo qui recensito è davvero molto diverso e un paragone è senz'altro una brutta forzatura.



L'imbarcazione che vedete davanti al motoscafo è uno dei mezzi segreti che potrete conquistare più avanti nel gioco.

Dreamcast

Non eccezionale, ma davvero divertente. Questo Hydro Thunder presenta una buona varietà di percorsi, diversi mezzi da usare e un'immediatezza notevole. Il fatto poi che non tutti i tracciati e i motoscafi siano disponibili fin da subito non può che essere un incentivo a giocare fino in fondo questo titolo, che, tra l'altro, ha anche un livello di difficoltà ben calibrato.

Voto 95

Titolo
Rayman 2

Descrizione
Ubisoft

Giocatori
1

Casa Software
Arcade/Adventure

Rayman 2

Anche qui sono botte da orbi. Notate la bellezza delle texture che ricoprono i poligoni di questa locazione.

The story so far...

I temibili pirati robot sono arrivati dallo spazio profondo e vogliono ridurre in schiavitù l'intero mondo. E' giunto il tempo di combattere e così un piccolo gruppo di eroi decide di contrastare questa nuova minaccia e di recarsi alle soglie della Grande Foresta, zona nella quale i pirati hanno stabilito la loro roccaforte. La battaglia comincia a inasprirsi e Rayman, con l'aiuto del fido Globox, sembra riuscire ad avere la meglio. A un tratto la mente di Rayman viene rapita da un'immagine celestiale... è il volto della principessa Ly che comunica al nostro eroe una brutta notizia: "Rayman..." comincia a dire Ly "i pirati hanno distrutto il cuore del mondo. L'energia è stata sparpagliata e tutti i nostri soldati sono stati catturati..."

Rayman, distratto dall'incantevole voce della principessa, abbassa per qualche istante la difesa, dando così il tempo, a un odioso robot pirata, di imprigionarlo... A nulla servono i tentativi di liberarsi dalla presa del nemico e l'uni-

Questo cono luminoso ha la strana proprietà di invertire la forza di gravità. Una volta giunti al suo interno, attivando la modalità elicottero, sarete quindi trasportati verso l'alto. Questa è solo una delle piacevoli sorprese che vi attendono giocando a Rayman II che può senza dubbio aspirare alla palma di titolo più originale e vario di tutto il 1999.

co pensiero che passa velocemente per la mente di Rayman è legato al suo amico Globox, unico contatto con il mondo esterno. Ma ora tutto dipende da voi...

Ti porto in dono un raggio di soleeee...

Che bello, finalmente un bel gioco per N64 che non ha come protagonista il paffuto Mario o l'atletico Link.

Potendo secgliere

SUPER MARIO 64

A giudicare dalla mole di richieste di aiuto che arrivavano qualche mese or sono in redazione, questo è uno dei giochi più giocati della storia Nintendo. E' sicuramente una delle poche alternative (anche se sarebbe più corretto definire R2 un'alternativa) al titolo Ubisoft.

TONIC TROUBLE

Ancora Ubisoft, ma parrebbe non essere altrettanto gagliardo quanto questo titolo. Vi rimandiamo al prossimo numero per ulteriori delucidazioni.

Rayman II - The Great Escape - è uno di quei titoli che, da soli, potrebbero giustificare l'acquisto della console. Bello, colorato e divertente da giocare, il titolo realizzato dalla Ubisoft si è rivelato davvero un ottimo prodotto, ma procediamo con ordine e cominciamo la nostra analisi dal lato tecnico.

Mia mamma ha più poligoni della tua

Graficamente ci troviamo forse di fronte a uno dei titoli meglio realizzati per N64. I fondali sono davvero suggestivi, molto ben colorati e studiati in modo che non esistano zone

Primo impatto

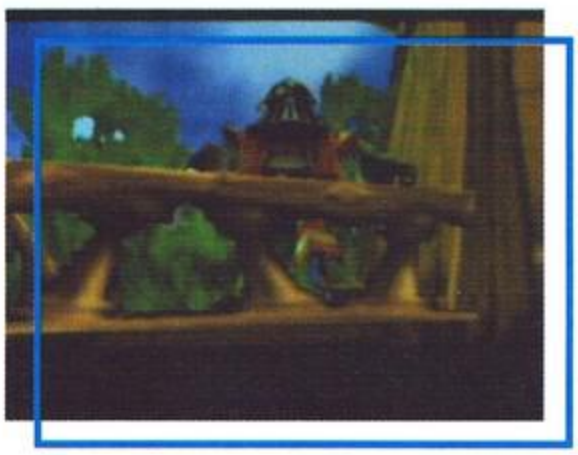
Rayman II è troppo divertente. La prima mezzora di gioco vola letteralmente, vuoi per la simpatica trama, vuoi per il feeling che questo prodotto è in grado di regalare. Personalmente non avevo troppo apprezzato il primo episodio della serie, che mi era sembrato abbastanza monotono, ma questo R2 ha cominciato a farmi amare questo singolare personaggio. L'azione è molto varia e i puzzle, benché non possano essere definiti "complicati", sono divertenti quanto basta. Un'esperienza unica!

morte. Il sonoro è nella norma e propone degli effetti carini che difficilmente finiranno con lo stancarvi. Da giocare è stupendo, grazie anche alla varietà di situazioni in cui potrete imbattervi. Vi capiterà, per esempio, di fare sci d'acqua con un draghetto che farà da motoscafo, di giocherellare con le rocce per eliminare uno dei boss di fine livello o di mettervi a cavallo di un razzo per salvare il mondo, il tutto senza che vi accorgiate di passare da una sezione all'altra (i programmatori hanno dimostrato una classe immensa nel collegare queste diverse sezioni... provatele e rimarrete, come me, a bocca aperta)... Questo Rayman II diventerà la vostra droga e

Due consigli dalla regia

Uno dei punti critici di tutti gli arcade adventure in terza persona è sicuramente rappresentato dalla gestione delle telecamere che lasciano, nella stragrande maggioranza dei casi, il giocatore in balia di "registi" in erba. Vengono generati bizzarri movimenti in grado di confondere e spazientire anche la persona più calma del mondo, costringendola a ripetere quindici volte un salto solo perché l'inquadratura ha deciso di nasconderle la piattaforma sulla quale atterrare. Fortunatamente questo Rayman II può vantare una regia da Oscar, priva di difetti e imperfezioni. Adesso potete anche mettere via quella scatola di calmanti...

Stiamo martellando in maniera incessante quel losco figuro vestito di viola. Premendo il tasto Z sarà possibile effettuare una sottospecie di strafe con il quale evitare gli attacchi nemici.



Ly, la principessa che ha preso parte alla nostra liberazione, ci ha appena donato dei nuovi poteri che, benché siano decisamente inferiori a quelli precedenti, sapranno cavarci d'impaccio in più di un'occasione.

difficilmente riuscirete a staccarvene prima di averlo completato (mettete quindi in conto la possibilità di passare quaranta ore attaccati alla console... possibilmente non consecutive, grazie). Fino ad adesso ho lodato ininterrottamente questo R2. Già, ma che gioco è?

A che gioco giochiamo?

A Rayman 2, ovviamente! Il titolo Ubisoft è un ottimo Arcade/adventure in terza persona dove il vostro unico scopo sarà quello di recuperare l'energia contenuta nel "cuore del mondo", catalizzatore di energia distrutto dai pirati. Questo "oggetto" è stato diviso in mille parti che sono state sparse per i livelli che compongono questo gioco. Per recuperarle sarà sufficiente che individuiate i lum (si chiamano così) gialli e vi ci portiate sopra, in modo da poterli annoverare, successivamente, nel vostro score. I continue sono infiniti, così come il numero di colpi a vostra disposizione e come il divertimento che questo gioco sarà in grado di regalarvi. Ora basta parlare, dobbiamo salvare il mondo!

Nintendo 64

Sicuramente ci troviamo di fronte al più valido avversario di Mario 64. Se vi piace il genere non lasciatevelo scappare, potreste pentirvene.

Nintendo 64	Grafica 92	Sonoro 89	Giocabilità 95	Longevità 95	95

Il 1° Cash and Carry di Roma e del Lazio dedicato
"ESCLUSIVAMENTE AI RIVENDITORI"

TOTALGAMES
DISTRIBUZIONE CONSOLLE E VIDEOGAMES

I nostri migliori auguri di Buone Feste!

NOVITÀ IN ARRIVO DA TUTTO IL MONDO • SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA
ORARIO CONTINUATO 10-18... VIENI A TROVARCI, NON RESTARE A SECCO!

Affidatevi ai professionisti della distribuzione di
VIDEOGAMES - CONSOLLE - ACCESSORI

VIA NISO, 40/42 - 00181 ROMA — **M Furio Camillo**

0678349839 - 067822410 - 067858177

VISITATE IL NOSTRO SITO: http://www.totalgames.it

Volete ricevere il nostro listino con anteprime, novità ed offerte strepitose? Contattateci totalgames@flashnet.it

PROPOSTE GRAFICHE • ROMA
I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

Ecco dove puoi trovare le Carte di

• *PIEMONTE*: MUSIC BAZAAR C.so Bagni, 67 Acqui Terme (AL) • PARVA DOMUS C.so Bagni, 12 Acqui Terme (AL) • CLUB LUDOTECA CAMELOT Strada Vecchia Torino, 76 Casale Monferrato (AL) • RIPOSIO GIOCHI Largo Lanza, 9 Casale Monferrato (AL) • CENTRO GIOCO EDUCATIVO Via C.Emanuele III, 20 Cuneo • GOLDEN FANTASY V.le D. Alighieri, 22/E Novara • CENTRO GIOCO EDUCATIVO IL GIALDO Via Conte Rossi di Montelera, 51 Chieri (TO) • DIDATTICA PIU' Via Guarmotta, 33 Ivrea (TO) • L'ARCONUOVO - Via S.Martino, 18 Moncalieri (TO) • LA PALLA GIOCHI Via S.Pellico, 20 Pinerolo (TO) • LA PALLA GIOCHI Via Torino, 12 Roletto (TO) • SAYN Via Roma 53 Susa (TO) • CENTRO GIOCO EDUCATIVO Via Cernaia, 25 Torino • CENTRO GIOCO EDUCATIVO C.so Peschiera, 160 Torino • LA TERRA DI MEZZO Via G.Ferraris, 53 Vercelli • *VAL D'AOSTA*: L'AQUILONE Via Abbé Gorret, 21 Aosta • *LOMBARDIA*: ELYSIUM Via S.Bernardino, 33b Bergamo • VIGASIO GESTIONI C.so Zanardelli, 7 Brescia • PERGIOCO Via Trieste, 4a Brescia • DaMa INFORMATICA S.R.L. UNIPERSONALE Via XX Settembre 4/B 25122 Brescia • LA GROTTA DI MERLINO Via S.Faustino, 54 Brescia • LIBRERIA BIANCHINI Via delle Battaglie, 47c Brescia • IL QUADRIFOGLIO Via Canossi, 4 Villanuova sul Clisi (BS) • CRAZY COMICS Via Milano, 266 Como • SCOTTI GIOCATTOLI Via B.Luini, 5 Como • SCOTTI VIDEOGAMES P.za Volta, 11 Como • COSMIC SHOP CREMONA Via Battisti, 4 Cremona • LIBRETTOPOLI C.so Pietro Vacchelli, 24 Cremona • LA CASA DEL GIOCATTOLO V.le della Vittoria, 32 Introbio (LC) • PLAYTIME Via Azzone Visconti, 12 Lecco • CARTOONIA STORE Via Fermi, 4 CesanoBoscone (MI) • PUNTO E VIRGOLA Via Mazzini, 11 Corbetta (MI) • 1000 IDEE Via Ratti, 6 Legnano (MI) • G.B.ACQUISTAPACE Via Ponte Vetero, 11 Milano • I GIOCHI DEI GRANDI Via S.Tecla, 5 ingres. di Via S.Clemente Milano • BLUES BROTHERS Via Archimede, 6 Milano • PERGIOCO Via S. Prospero, 1 Milano • PERGIOCO Via Aldovrandi Milano • PERGIOCO Via Borgogna, 7 Milano • G.R.G. via Lorenteggio, 24 Milano • THE ROCK Via Ricciarelli, 39 Milano • LIBRI E COSE Via Quarenghi, 23 Milano • PERGIOCO Via Cairoli, 5 Monza (MI) • ALMA snc. Via Buon Gesù 35 Rho (MI) • FANTALAND Residenza Portici Milano 2 Segrate (MI) • ACTION MODELS Via C.Correnti, 40 Seregno (MI) • CIANTRO Via B.Angelico, 20 Seregno (MI) • RIVENDITA STUCCHI Via L.Cadorna, 22 Vimercate (MI) • UNICORN Via Cittadella, 10 Piacenza • PERGIOCO C.so Cairoli, 26/D Pavia • K D'ORO C.so Matteotti, 24 Tradate (VA) • *LIGURIA*: BLUES BROTHERS Via Rivale, 15r Genova • DICE & DRAGONS C.so B.Aires, 62AR Genova • CAOS A.D.2000 Via Dattilo, 26R Genova/Sampierdarena (GE) • IL MINOTAURO Via Amendola, 40 Imperia Oneglia (IM) • COMIC LAND Via S.Ferrari, 96/98 La Spezia • DE LUCIS Via Marconi, 71-73 Alassio (SV) • BIG STORE C.so Italia 43r Savona • GLOBAL Via S.Lorenzo 50/A-B Savona • *TRENTINO ALTO-ADIGE*: CARTOLERIA DELLA GIACOMA C.so De Gasperi,6 Predazzo (TN) • GIOVA Via Missioni Africane, 6/2 Trento • TRILOGY Vicolo del V°, 54 Trento • *VENETO*: TIME MACHINE Via G.Barbarigo, 87 Padova • COMICSLAND Via Jappelli, 9 Padova • DELTA COMICS C.so del Popolo, 65 Rovigo • HOBBIT Borgo Cavour, 39/a Treviso • CASA DELLA BAMBOLA V.le della Vittoria, 311 Vittorio Veneto (TV) • MICROWORLD Via Don Bosco, 5 Mogliano Veneto (TV) • NIDO DEL DRAGO/CITTA' DELLA LUNA Viale Garibaldi, 58 Mestre (VE) • KOALA Via Sandro Gallo, 157/H Venezia Lido (VE) • ANTONIO DE MEGNI & FIGLI Via Cappuccini, 11/13 Monteforte d'Alpone (VR) • GIOCHI DEI GRANDI Via S.Nicolò, 5 Verona • PERGIOCO Via Giovanni della Casa, 10 Verona • MICKEY MOUSE C.so 4 Novembre, 35 Asiago (VI) • DOMINIO Via Gorizia, 1/A Vicenza • *FRIULI VENEZIA GIULIA*: LA RIVISTERIA P.za XX Settembre, 23 Pordenone • FANTASYLANDIA C.so Italia 6 Trieste • URBAN LEGEND Via Madonnina, 15/A Trieste • LUDOLANDIA V.le Volontari della Libertà, 4 Udine • TUTTOGIOCHI Via Mercatovecchio, 35 Udine • *EMILIA ROMAGNA*: ALESSANDRO Via del Borgo S.Pietro, 140 Bologna • PESARO & ZABBAN Via Marsala, 15 Bologna • CARTOLERIA MILENA Via Repubblica, 46/48 San Lazzaro di Savena (BO) • MAGIC WORLD P.za Cacciaguida, 14 Ferrara • PUCCIO C.so di Porta Po, 74/B Ferrara • MAGIC STORE V.le Gramsci, 90 Forlì • P.T.B. C.so della Repubblica, 134 Forlì • PLAY TIME Via U.LaMalfa, 11-11/A Carpi (MO) • ARCADIA Via Storchi, 5 Modena • L'ANTRO DEL NANO V.le Verdi, 92/94 Modena • LIBRERIA IORI DANIELE Via Muzzioli, 24 Modena • LIBRERIA IORI DANIELE C.so Adriano, 40 Modena • MODENA FUMETTO Via Monte Kosika, 198 Modena • COMIXTORE Galleria Polidoro 4/C Parma • UGO Strada Petrarca, 1/B Parma • COSMIC COMICS Via dei Gelsi 2 Salsomaggiore (PR) • TABACCHERIA "LA PIPA" Via Kennedy 2 - C.Comm Cappuccini Fiorenzuola D'Arda (PC) • GIOCAGIO' C.COMM.GLOBO - Via Foro Boario, 30/A Lugo (RA) • PLANET - O Via Mazzini, 42/2 Lugo (RA) • CARTOLIBRERIA AURORA Via C.Cicognani, 53 Ravenna • MONDO MAGICO C.so Farini, 78 Russi (RA) • LO GNOMO Via Garibaldi, 2/4 Cattolica (RN) • IL FUMETTIFICIO Via Gambalunga, 51 Rimini (RN) • IL FUMETTIFICIO Via Sirani, 7 Rimini (RN) • *TOSCANA*: FUMETTOPOLI Via Piave 24/26 Arezzo • HOTBIT Via Pascoli, 16 Montevarchi (AR) • PAPERLAND Via Toscana, 4 Certaldo (FI) • BLUES BROTHERS Via Alamanni, 37 A/B/C Firenze • B.I.G. Giocattoli Via Fontana, 14 Firenze • ROSELLA QUERCIOLI Via dell'Olmo, 184 Sesto Fiorentino (FI) • CENTRO DEL FUMETTO Via del Platano, 7 Livorno • BLUES BROTHERS Via Garibaldi, 44 Livorno • FUMETTOPOLI Via Galilei, 47 Piombino (LI) • 0-99 GIOCHI Via Manganaro, 52 Porto Ferraio (LI) • NEXUS Via Calagrande, 9 Capezzano Pianore (LU) • ANIMANIA Via Emilia 142 Grosseto • Tabaccheria n.46 Viale XX Settembre, 1 Marina di Carrara (MS) • GIOCAGIO' Via Dante Alighieri, 28 Massa • L'ANTRO DEL DRAGO Via Angelini, 18 Massa • FUMETTANDO P.za C.Gambacorti, 11 Pisa • LAVARINI & C. Borgo Stretto, 9 Pisa • GIOCATTOLI E MODELLISMO VANNINI P.za XX Settembre, 3/A Montecatini Terme (PT) • *UMBRIA*: CONFUSIONE Villaggio XXV Aprile Bastia Umbra (PG) • LA MIA EDICOLA Via S.Francesco, 1 Bastia Umbra (PG) • ALTRIMONDI Via Garibaldi, 60 Gubbio (PG) • STAR SHOP Via S.Galigano, 35 Perugia • BRAMA Via Cortonese, 1/E Perugia • WARP Via del Macello, 4/A Perugia • LA CARTOLERIA C.so Garibaldi, 41 Spoleto (PG) • LA MONGOLFIERA Via D.Chiesa, 23 Terni • YOCS via Galvani, 17 Terni • *MARCHE*: DIMENSIONI X HOBBY SHOW Via Cialdini, 102 Fabriano (AN) • TRIOZON VIDEOGAME CENTER Viale B.Buozzi, 16 P.to S.Giorgio (AP) • L'AQUILONE Via Togliatti, 4 S.Benedetto del Tronto (AP) • MEGA COMICS Via Indipendenza, 61/63A Civitanova Marche (MC) • TABACCHERIA N.4 Via Vittorio Veneto, 62 Urbino (PS) • *LAZIO*: TOYS & VIDEO GAMES V.le Dante, 13/15 Cassino (FR) • MATIZ Via Rubino, 11 Formia (LT) • LA CARROZZINA L.go Giovanni XXIII, 16 Latina • NUVOLOSO P.za L.Sabatini, 12 Albano Laziale (RM) • VIDEO MOVIES Via dei Panfili, 111 Lido di Ostia (RM) • FUMETTO & C. Via Mazzini, 27B Monterotondo (RM) • NUOVI MONDI - M.Conti Via A.Gramsci, 45 Monterotondo (RM) • MAREA Via delle Canarie, 19 Ostia Lido (RM) • OGNIDOVE Largo Valsabbia, 7/8 Roma • BIG STORE Via Veio, 35 Roma • GALACTUS Via Malladra, 14 Roma • RAM - REALTA' AVVENTURA MAGIA Via di Torrevecchia, 559/561 Roma • Libreria IL TROVALIBRI Via Aurelio Cotta, 8 Roma • ALL AMERICAN COMICS Via T.Prisco, 89 Roma • ORSHINGAL Via Palermo, 39 Roma • STRATEGIA & TATTICA Via Cavour, 248/250 Roma • CASA MIA via Appia Nuova, 146 Roma • PERGIOCO Via degli Scipioni 109/111 Roma • PERGIOCO Via Magliano Sabina, 28 Roma • THE GAME V.le Somalia, 112 Roma • APRITI SESAMO Via Della Sapienza, 1 Viterbo • *ABRUZZO*: COMICWORLD P.za Machilone, 3/4 L'Aquila • STAR SHOP Via Bologna, 30 Pescara • CYBER GATE Via Elettra, 42 Pescara • *MOLISE*: LIVELLO 1 V.le Manzoni, 143 Campobasso • *CAMPANIA*: ORCOMONDO Via Ronca, 27 Avellino • COMICS MANGA SHOP Via Arena - Centro. Direzionale Caserta • WEB OF COMICS Via Madonna dell'Olio, 24 Gricignano d'Aversa (CE) • PEGASUS 1^Trav. Siepe Nuova, 17 Frattamaggiore (NA) • LA TAVERNA DEL GARGOYLE Via Crocerossa, 2 Napoli • MISTER PC Via Bernini, 80 Napoli • STAR SHOP Vico Campane a Donnalbina, 7/8 Napoli • STAR SHOP Via Diocleziano, 22 Napoli • IL GIOCO Via Nazionale 86/88 Capaccio Scalo (SA) • *PUGLIA*: CARTOLIBRERIA QUINTILIANO Via Papa Pio XII, 44 Bari • FUMETTOSMANIA Via Brindisi, 6 Foggia • PAPIRUS Via Calò, 63 ang. via Pirandello Grottaglie (TA) • LISI & C. Via Rossini, 18 Palagiano (TA) • *SICILIA*: MAGIG FOR MAGIC C.se delle Province, 27/29 Catania • SABRINA Via Consol. Pompeo 475-Vill.Contemplazione Messina • LA CASSAFORTE DEL VECCHIO PAPERO Via Centonze 147/149 Messina • LE MANS Via Leopardi, 65 Palermo • HOBBY SHOP Via Terra Santa, 77 Palermo • TEKNODROME L.go Primavera 4/4a Palermo • THE WIZARDS Via U.Lorefice, 14 Ragusa • *SARDEGNA*: REGALI & REGALI Via Garibaldi, 35 Cagliari • TAM-TAM Via C.Alberto, 19 Sassari

ed anche nei migliori Negozi di giocattoli, di videogiochi e presso cartolerie, cartolibrerie e tabaccherie

Nei negozi sottolineati vengono organizzati i Tornei Ufficiali di Magic: l'Adunanza.

Per qualsiasi informazione sull'attività di Gioco Organizzato chiamate il Servizio Clienti della Wizards of the Coast Italia srl allo Tel. 02.39005006 - E-mail: wotcit@tin.it

MAGIC L'Adunanza

Il Gioco di Carte Collezionabili più venduto al Mondo!

CHE COS'E'?

Magic: l'Adunanza è il Gioco di Carte Collezionabili più famoso al mondo; creato dal matematico Richard Garfield nel 1992, Magic: l'Adunanza è un entusiasmante gioco di strategia, nel quale due giocatori debbono ridurre i punti-vita dell'avversario da 20 a zero utilizzando le particolari Carte, caratterizzate ognuna da differenti valori d'attacco e di difesa. Queste Carte, splendidamente illustrate, ritraggono mostri fantastici e mondi immaginari. Magic: l'Adunanza, che ad oggi conta 6.000.000 di appassionati in tutto il mondo, viene giocato sia a livello competitivo sia puramente amichevole.

***Portal: Seconda Era*™: Set Introduttivo per due giocatori - è il prodotto Base per chi inizia a giocare.**
***Classic - Sesta Edizione*™: Set Introduttivo per due giocatori - è il prodotto Avanzati per chi vuole ampliare le proprie strategie di gioco.**

Le numerosissime Carte sono pubblicate in italiano, inglese, tedesco, francese, spagnolo, portoghese, cinese, coreano e giapponese.

Le Buste di Espansione di livello Esperti sono adatte a chi vuole ampliare il proprio mazzo di Carte con nuovi potenti personaggi e incredibili magie.

In tutto il mondo vengono organizzati tornei a livello professionistico, tra i quali il circuito itinerante dei Pro Tour (Professional Tournaments)

per il quale sono posti in palio premi molto cospicui; è stata creata un'apposita associazione di giocatori (denominata DCI) che disciplina tutti i tornei ufficiali, dirime ogni controversia e fornisce ai giocatori i punteggi derivanti dalle partite. La DCI organizza più di 60.000 tornei l'anno.

Per iniziare a giocare a Magic: l'Adunanza, si consigliano i prodotti di livello BASE ; per apprendere nuove tecniche e strategie, si passa ai prodotti di livello AVANZATI ;

per chi vuole partecipare a sfide sempre più impegnative, é disponibile la vasta gamma dei prodotti di livello ESPERTI

Per qualsiasi informazione:
Wizards of the Coast Italia srl
Via G.Stephenson, 43/a
20157 Milano
Tel. 02.39005006
Fax 02.39005009
E-mail: wotcit@tin.it

Wizards of the Coast

Wizards of the Coast, Magic: l'Adunanza, il logo del Pro Tour e dei livelli di gioco sono marchi depositati di proprietà della Wizards of the Coast. Inc. © 1993-1999 Wizards of the Coast.

Voto 89

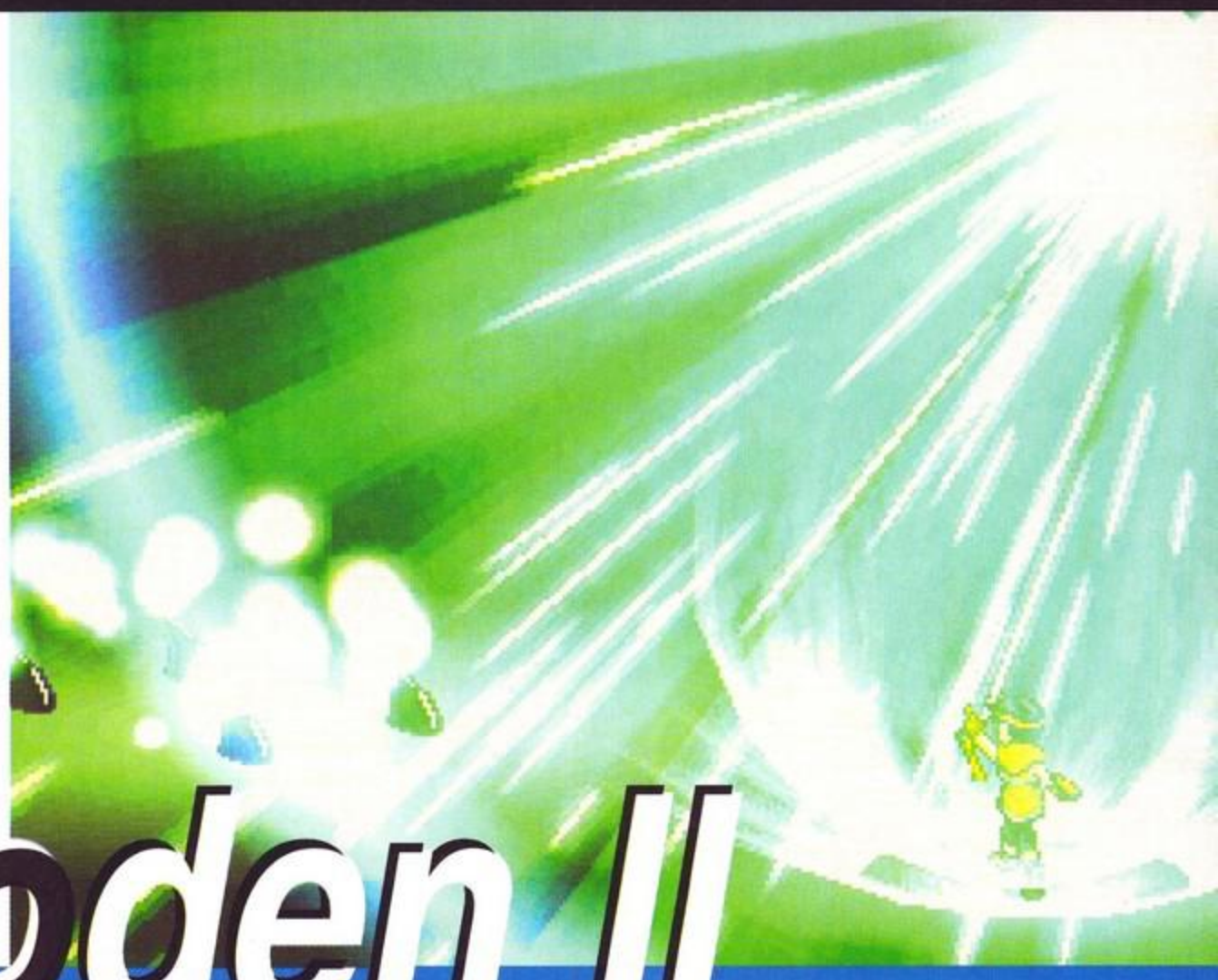
Titolo
SUIKODEN 2

Descrizione
SEGUITO DI SUIKODEN

Giocatori
1

Casa Software
KONAMI

Suikoden II



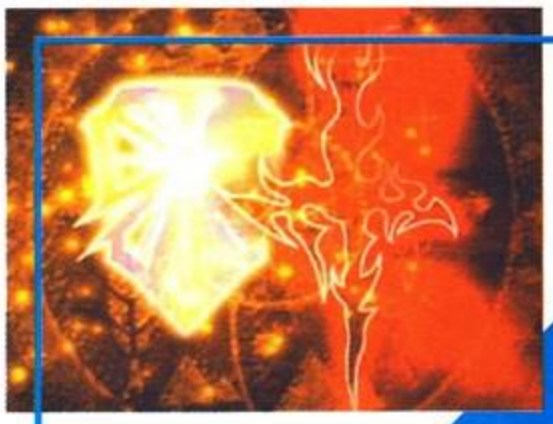
Incredibile ma vero, il seguito di un RPG che riprende personaggi e situazioni dal capitolo precedente! Roba da matti!

Un po' di storia...
Ma proprio poca. Chi di voi ha avuto modo di giocare col primo Suikoden (se non lo avete fatto sappiate che - tecnica a parte - è uno degli RPG più belli per PlayStation) ricorderà la vicenda tratteggiata nel primo episodio, che in buona sostanza narrava la storia di un individuo occupato a riunire attorno a sé 107 altri compagni per formare un esercito che poi avrebbe dovuto guidare contro un tiranno. Il tema della riunione dei 108 predestinati è estratto pari pari da un classico della letteratura giapponese intitolato guarda caso Suikoden, risalente al 1773 e che a sua volta rappresenta l'adattamento di un classico cinese intitolato Shuihu Chuan ("Il Confine d'Acqua", probabilmente, ma non contateci troppo). Bene, questa è l'idea sfruttata per il primo Suikoden. Che cosa mai avrà escogitato la Konami per il seguito del suo RPG? E' semplice... Ha riciclato tutto quanto!

Ancora un po' di storia.
A differenza di quanto succede negli altri giochi di ruolo, Suikoden 2 inizia più o meno dove era finito il primo. Cambia leggermente la collocazione geografica, ma l'ambientazione è sempre quella e non ci sono stravolgimenti di carattere fantatecnologico. Addirittura, sin dall'inizio incontriamo due personaggi facenti parte del "gruppetto centrale" del primo titolo - incredibile, visto quanto succede per esempio in Final Fantasy (dove l'unico elemento costante sembrano essere i Chocobo). Il protagonista però è un

Primo impatto

Oggetti, magie, menu e tutto quanto funzionano esattamente come nel primo Suikoden - se ci avete già giocato non avrete alcun problema a raccapezzarvi. Se invece siete appena approdati a questa serie troverete un RPG incredibilmente "tradizionale" e facile da seguire - niente bizzarrie con Junction o che so io.

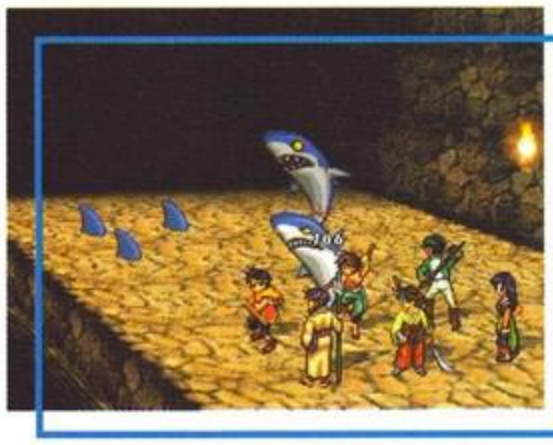


Le battaglie con gli eserciti non sono particolarmente divertenti o impegnative... Già che c'erano avrebbero anche potuto realizzare qualcosa di più interessante, non trovate?

Potendo secgliere

Ehm... C'è il primo Suikoden che è praticamente identico. Se già lo avete potreste provare un Final Fantasy VII o VIII, se avete anche quelli... Provate Tekken 3 o Gran Turismo che non fanno male.

Gli incontri con le creature sono l'occasione migliore per sfoggiare quel poco che Suikoden ha da far vedere nel campo della grafica... Le varie magie sono quasi tutte molto belle.



altro: al posto del buon vecchio Pahn e del suo amico Gremio comanderete un ragazzo sprovvisto di nome (il gioco non ne suggerisce uno... peccato) che si ritrova insieme al suo amico d'infanzia Jowy invischiato in una guerra senza tregua innescata dalla follia di un nobile assetato di potere. Questo nobile si chiama Luca Blight, è il figlio del capoccia della nazione dalla quale provengono Jowy e il protagonista ed è un pazzo furioso, tant'è che arriva persino a massacrare una sua brigata di cadetti per simulare un attacco nemico e avere un pretesto per la guerra (un espediente messo in atto da ben altri psicopatici...).

Basta con la storia!

La guerra alla fine è solo un pretesto per mettervi in moto, per farvi rimbalzare di città in città (all'inizio sarete perennemente in fuga) incontrando persone e risolvendo enigmi quasi sempre risibili. Assieme al protagonista potranno viaggiare altri cinque personaggi che cambieranno di volta in volta a seconda delle occasioni: all'inizio del vostro viaggio non avrete un grande controllo sulla composizione del vostro party, ma quando avrete sconfitto Neclord (sì, quello del primo Suikoden!) potrete contare su un castello tutto vostro e potrete disporre a piacimento dei vostri sempre più numerosi compagni. Durante tutto il gioco infatti continuerete a incontrare nuove persone che potrete utilizzare per combattere o che presteranno i loro servigi (verso il termine del gioco il vostro castello potrà vantare più servizi di qualsiasi grande città), alcuni estremamente bizzarri come quello che vi insegnerà a pescare o il tizio che vi permetterà di giocare d'azzardo in qualsiasi momento.

Attività extracurricolari

Oltre alla normale "nonché banale e scontata) azione del "vai in giro, parla con la gente, incontra i mostri, mena i mostri" i nostri eroi dovranno affrontare numerose prove differenti. Innanzitutto riappaiono i due stili di combattimento "alternativi" visti nel primo episodio, e cioè le battaglie con gli eserciti (ispirate agli strategici a turni ma veramente scandalose) e gli scontri uno contro uno (una specie di

morra cinese animata). Oltre a queste due "attività" salta fuori praticamente di tutto, dalla gara di cucina alla danza. Proprio la varietà e la trama sono i due punti chiave di questo gioco: la storia è lunga, abbastanza intricata e ricca di colpi di scena e ci sono finali differenti a seconda se riuscirete o meno a raccogliere intorno a voi tutte e 108 le stelle (impresa erculea come nel primo episodio e che vi toglierà parecchie notti di sonno). Una volta tanto, insomma, un gioco che dura e che vi costringerà a passarci su numerose ore.

Un'ultima nota: se avete giocato a Suikoden e avete tenuto da parte il salvataggio potrete utilizzarlo per far saltare fuori Pahn e utilizzarlo al posto di una delle 108 stelle insieme al suo servitore Gremio...

I duelli uno contro uno sono rimasti invariati rispetto al primo Suikoden. Un bene? Un male? Sicuramente nulla di cui i programmatori della Konami possano vantarsi.

Il vostro avversario, Luca Blight. Che bella espressione di serenità, eh?

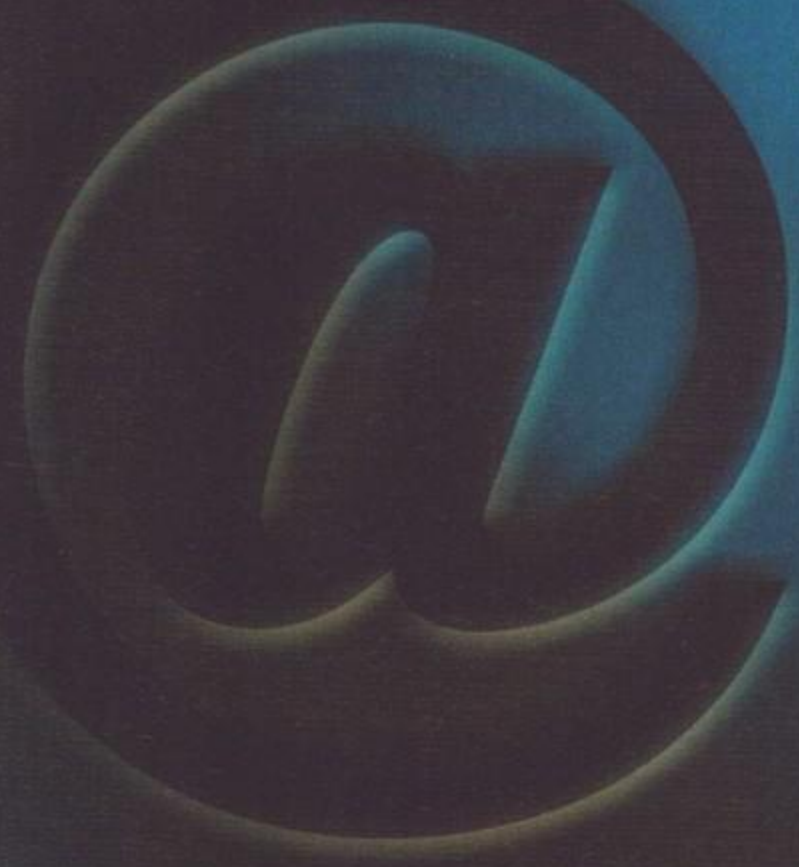
Torna Tai Ho con il suo gioco dei dadi... la musica che accompagna questa prova è esattamente la stessa, alla faccia della familiarità!

Playstation

Mettiamola così, se siete stati dei grandi fan di Suikoden o comunque non pretendete prodezze grafiche da un gioco di ruolo, Suikoden 2 vi potrà regalare (si fa per dire) parecchie ore di divertimento, moltissime situazioni di gioco differenti e una trama avvincente. Se invece siete dei tecnofili statene alla larga perché a causa della sua realizzazione tecnica risibile sembra un gioco per Megadrive. A me è piaciuto, eh.

www.lionnetwork.com

CONNETTITI



Design Bellaluna **Design** Milano

Recensioni - Recensioni - Recensioni - Recensioni - Recensioni - Recensioni - Recensioni

Voto 89

Titolo

Ready 2 Rumble

Descrizione

Mettiamo l'auto in boxe

Giocatori

1-2

Casa Software

Midway

Ready 2 Rumble

Vi siete mai presi un tram in faccia?

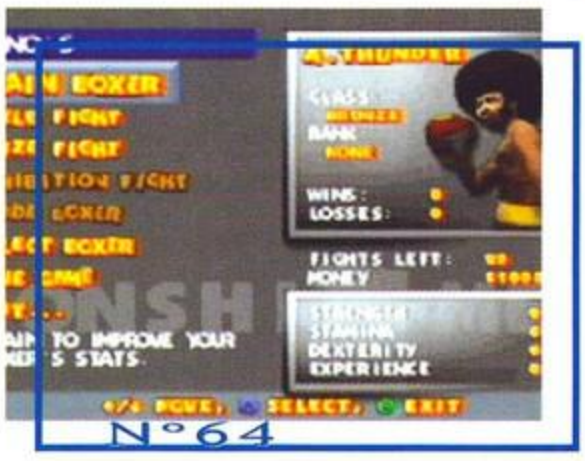
Botte da orbi

Qualcuno dice che beccarsi un cartone da un pugile professionista abbia più o meno lo stesso effetto; fortunatamente, io non ho mai provato nessuna delle due esperienze, anche se qualcuno direbbe che a questo si può porre rimedio. Ready 2 Rumble, ultimo gioco della Midway, dopo i fasti su Dreamcast approda alle console "minori" alla ricerca di quel consenso che ha già contraddistinto la sua prima incarnazione. Come avrete capito dalle foto, Ready 2 Rumble è un gioco di boxe, ma non si può certo definire una simulazione, anzi: data la grande diversità nelle movenze e negli stili dei personaggi e la notevolissima

Come vedete, in Ready 2 Rumble non si risparmiano nemmeno le donne! Ce ne sono un paio e sono abbastanza agguerrite, quindi vedete di ridurle come quella che vedete nella foto.

Potendo scegliere

E adesso cosa scrivo? Non è che ci siano molti giochi di boxe meritevoli, né per Playstation, né per Nintendo 64... Per la console Sony si era visto qualche tempo fa del materiale da preview per un certo Prince Naseem Knockout Boxing, ma, da allora, non se ne è (non ne ho) più saputo alcunché. Per quanto riguarda il Nintendone, come lo chiama qualcuno, credo proprio che Ready 2 Rumble sia l'unico titolo pugilistico di buona qualità disponibile (aspetto che qualcuno mi smentisca).



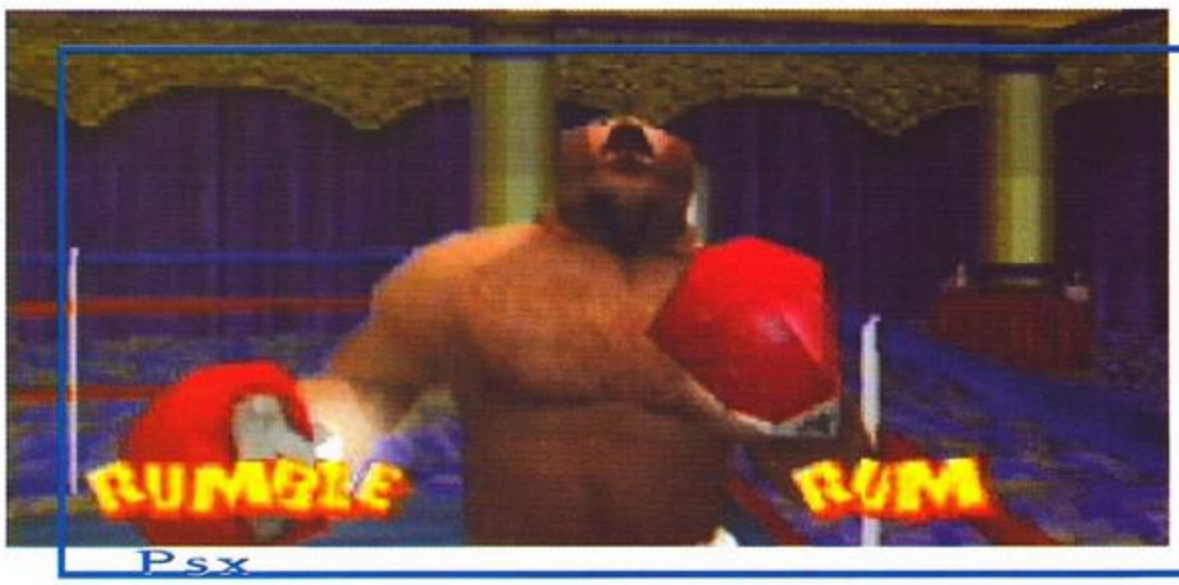
Primo impatto

La modalità arcade non pone particolari scelte da eseguire: vi basterà decidere quale pugile usare e partire alla scalata delle classifiche mazzuolatorie. Invece, la modalità Championship vi metterà di fronte una serie di opzioni che vanno dalla possibilità di partecipare a incontri per il titolo o per soldi, di scontrarvi con un pugile salvato su di una memory card o di cominciare un allenamento.

enfasi posta sull'azione, lo si può tranquillamente catalogare come un arcade puro, senza mezzi termini. Le versioni per Playstation e Nintendo 64, praticamente identiche fra loro, propongono la stessa (scarna) selezione di modalità di gioco che contraddistingueva R2R su Dreamcast, ovvero Arcade e Championship. Nel primo caso, ovvero nella modalità Arcade, dovrete affrontare in sequenza una serie di avversari sempre più forti (almeno in teoria, poi vi spiego perché), fino a batterli tutti e a diventare il campione della categoria. Ciascun pugile avrà caratteristiche proprie, in perfetto stile beat 'em up; ognuno di essi sarà dotato di movenze esclusive e di uno stile di lotta particolare, che può rendere più o meno efficaci contro di lui (o lei!) alcuni attacchi. Tutto ciò pur rimanendo nell'ambito della boxe, anche se non si può certo definire un pugilato tradizionale. Infilando dei colpi particolarmente spettacolari, potrete guadagnare dei bonus, sotto forma di lettere: quando ne avrete ottenute abbastanza da formare la parola "Rumble", potrete attivare un aumento di potenza temporaneo nel vostro eroe. La modalità Championship, invece, pone nelle vostre mani tre pugili, che dovrete fare avanzare fino alla gloria e al relativo passaggio di categoria. Una volta che un boxer sarà giunto alla categoria superiore, ve ne sarà assegnato un altro. Per raggiungere questo traguardo, dovrete allenare il pugile tramite appositi sottogiochi, ciascuno dei quali

Un vero scontro di titani: Brown e Thrasher sono tra i pugili più grossi e potenti di tutto il gioco, cosa che li rende molto pericolosi a distanza ravvicinata. D'altra parte, la loro lentezza dovrebbe permettervi di aggirarli agevolmente.

Playstation	Grafica	90	Giocabilità	90	PlayStation	**89**
	Sonoro	89	Longevità	87		
Nintendo 64	Grafica	90	Giocabilità	90	NINTENDO64	**89**
	Sonoro	89	Longevità	87		

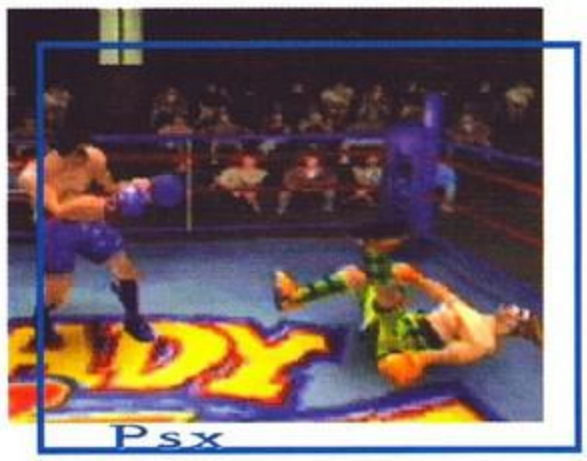


Ciascun lottatore ha un suo modo di esultare e di darsi la carica quando acquisisce il potenziamento dei propri colpi: il buon vecchio Brown, ad esempio, si batte gorillescamente i pugni sul petto.

vi costerà una certa quantità di denaro, per poi confrontarvi con degli avversari in dei match il successo nei quali vi consenta la scalata alla classifica. Il denaro di cui sopra può essere guadagnato combattendo alcuni scontri, per i quali sarete pagati, e che avranno anche la funzione di migliorare le caratteristiche del boxer.

Vittoria ai punti

Il gioco presenta, in entrambe le versioni, un buon supporto grafico/sonoro, con dei personaggi ben animati e molto caratteristici (e citiamo anche i segni delle botte che compaiono sulla faccia man mano che le si prende), delle arene un po' spoglie ma passabili e degli effetti sonori convincenti, anche se, ad esempio, i commenti dei secondi si fanno sentire molto meno qui che su Dreamcast. La versione Nintendo, ovviamente, non ha la bella introduzione animata presente sulle console di Sega e Sony, ma non se ne sente la mancanza più di tanto. Il gameplay, pur nella sua semplicità, è molto divertente: potrete effettuare attacchi alti o bassi con entrambe le braccia e, combinandoli in varie sequenze, dare vita a delle serie di colpi davvero niente male e decisamente spettacolari. Unico motivo di rammarico per questo gioco è l'estrema semplicità che lo contraddistingue a livello di difficoltà Medium: vi basteranno circa tre quarti d'ora di gioco per acquisire la pratica necessaria a terminare la modalità Arcade tutta d'un fiato. I nemici sono un po' più ostici nella versione Championship, ma molto dipende dal lottatore che sceglierete, dato che alcuni pugili sono decisamente più difficili da controllare di altri, e questo può fare la differenza nell'ambito della difficoltà di gioco. Onestamente, ho giocato poco con la versione Dreamcast, ma, a giudicare dalla recensione che abbiamo pubblicato, direi che il livello di difficoltà è in essa meglio calibrato. Questo non basta a rendere Ready 2 Rumble un gioco brutto; resta sempre ben programmato e divertente, ma il mio consiglio è quello di giocarlo a livello Hard (che non ha niente a che vedere con i film a luci rosse): la sfida sarà maggiore e ve lo goderete senz'altro di più.



Nintendo 64

Non c'è molto da aggiungere rispetto a quanto scritto per la versione Playstation: molto bello da vedere e da sentire, molto divertente da giocare, ma molto facile in modalità Arcade. Idem come sopra: giocateci a livello hard e vi durerà di più.

Playstation

Un gran bel gioco, ben fatto tecnicamente e divertente da giocare. Peccato solo che la facilità con cui si possono battere gli avversari tagli le gambe alla longevità del prodotto (modalità Championship a parte). In breve, giocateci a livello hard.

ACTION GAME

VIDEOGAMES AND COMPUTER SHOP

ACTION GAME

TRASFERITI DEFINITIVAMENTE
NELL'**UNICA SEDE** DI
via **Col di Lana, 2 - MILANO**
Tel 02- 89 42 07 32
fax 02- 89 42 87 22

Dreamcast™

Japan
L. 399.000
+ modifica universale
L.499.000

Europea
L. 499.000
+ modifica universale
L.599.000

Dreamcast MODIFICA UNIVERSALE L. 119.000

PlayStation Dual Shock
L. 229.000

PlayStation Dual Shock
+2° pad Dual Shock
+memory card 1MB
L. 268.000

PlayStation Dual Shock
+modifica universale
+cavo scart con r.c.a.
L. 279.000

PlayStation Dual Shock
+2° pad Dual Shock
+memory card 1MB
+modifica universale
+cavo scart con r.c.a.
L. 318.000

MODIFICA UNIVERSALE
PlayStation POWER
L. 50.000
in 10 minuti

DVD VIDEO
da L.39.000

ACTION FIGURES
a partire da
L.19.000

The Crow

X-Files

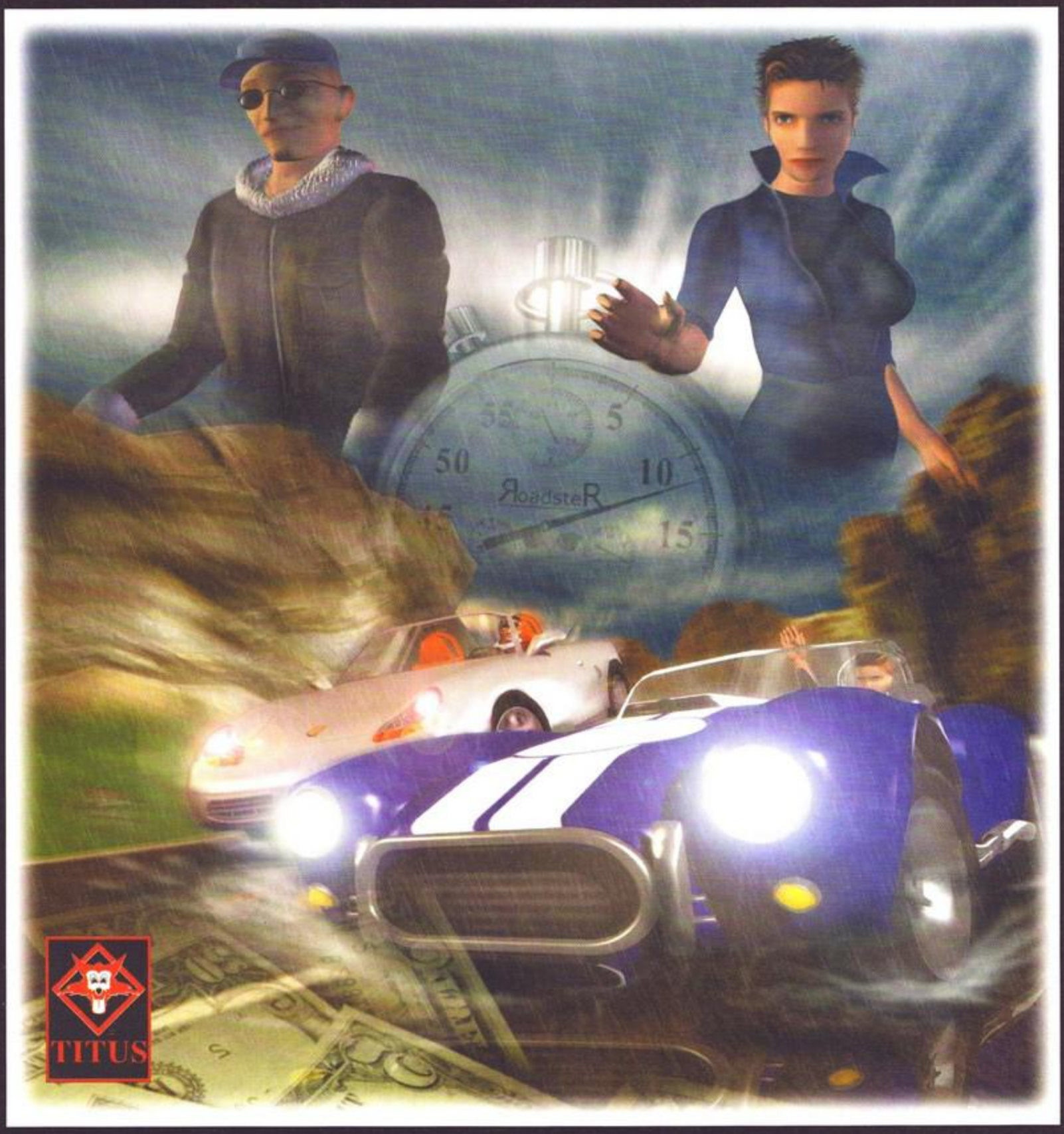
Movie Maniacs

Disponibile vasto assortimento di titoli

Disponibili inoltre: Tim Burton's Sleepy Hollow-Metal Gear Solid-Resident Evil-Star Wars-Crash Banditcoot-Tekken 3 (1° e 2° serie)-Darkstalkers 3-Quake-Duke Nukem

I prezzi sono IVA inclusa. Le offerte sono valide fino ad esaurimento scorte. Non si effettuano spedizioni. Tutti i marchi e I loghi citati sono di proprietà delle legittime case.

....RRROADSTERS!



Metti alla prova le tue capacità di pilota ai comandi di una dream car progettata per essere veloce e per avventurarsi su qualsiasi strada. Schiaccia a fondo l'acceleratore, scommetti tutto ciò che hai e gareggia su 10 circuiti, dalle isole esotiche alle montagne innevate. E coi soldi guadagnati potrai divertirti a potenziare il tuo veicolo, cambiare divisione, affrontare avversari più bravi.

PlayStation

NINTENDO 64

GAME BOY COLOR

Distribuito da

3D PLANET
EMOZIONI MULTIMEDIALI

e sul nuovo sito internet www.3dplanet.it

adv: info@graphimage.it

3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: info@3dplanet.it

Voto 91

Titolo
MUSIC 2000

Descrizione
Tracker divertente

Giocatori
1-4

Casa Software
Codemaster

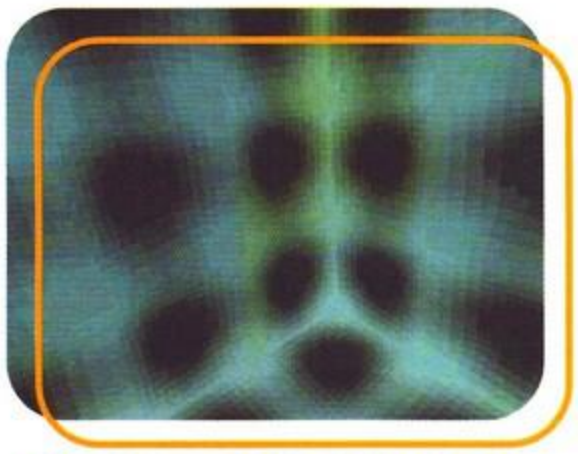
Music 2000

Il mondo delle sette note è da sempre stato pregno di misteri e enigmi legati ad alcuni strani scarabocchi che imbrattavano (e continuano a farlo) bianchi fogli ricoperti da simpatiche linee orizzontali, ordinatamente divise in gruppi da cinque...

Si dia inizio alle danze

I musicisti sono sempre stati considerati, alla stessa stregua degli stregoni, come degli eletti, gli unici in grado di decifrare, scrivere e utilizzare tali segni per comporre delle melodie che potessero allietare la vita di tutti i giorni e rendere meno pesante l'esistenza del genere umano. Se ci pensate bene, il Soul (no, non Calibur, parlo di quel filone musicale sviluppatosi nel periodo della schiavitù in America) nasce con le stesse finalità, così come qualsiasi genere musicale fino a oggi conosciuto. L'ostacolo principale per tutti coloro che amano "fare" musica, rimane comunque l'impressionante mole di nozioni necessaria a capire quello che si sta cercando di esprimere e potremmo considerarla quasi un secondo alfabeto, necessario per trasformare in suoni i nostri pensieri. Tutti quelli che hanno provato a fre-

La modalità a quattro giocatori (anche se sarebbe meglio dire a quattro dj) è davvero spassosa, nonostante il nostro caro Mao si sia addormentato dopo esattamente cinque minuti.



Questo è uno degli effetti video più flashanti che mi sia mai stato dato modo di vedere. In modalità full screen i video sgranano un po', ma rimangono comunque piacevoli.

Primo Impatto

Bello, molto bello, anche se l'immediatezza non è certo una delle doti di spicco di questo titolo Codemaster. Mezz'ora è comunque bastata a capire che gli autori di Micromachines hanno fatto nuovamente centro anche grazie all'azzeccatissima idea del multiplayer.

Potendo Scegliere

Le alternative a questo titolo sono davvero poche, anzi a essere sinceri l'unico titolo in grado di farvi diventare dei DJ-compositori è il papà di questo Music 2000, uscito l'anno scorso. Se invece vi accontentate di suonare e basta la musica che altri hanno composto per voi, il buon vecchio Beatmania, giunto oramai al quinto disco aggiuntivo, potrà soddisfare la vostra fame di tunz-tunz.

quentare corsi musicali avranno provato sulla loro pelle quanto sia tedioso il solfeggio e quanto noiose siano le sessioni di pratica strumentale (almeno agli inizi) e i prodi programmatori di Codemaster, autori di indiscussi capolavori di intrattenimento digitale del calibro di Micromachines V3 e del più recente No fear Downhill Mountain Biking, hanno deciso di venire in nostro soccorso con un nuovo software (anche se sarebbe meglio dire una nova versione) in grado di far felici tutti i piccoli compositori in erba. Ecco a voi...

Music 2000

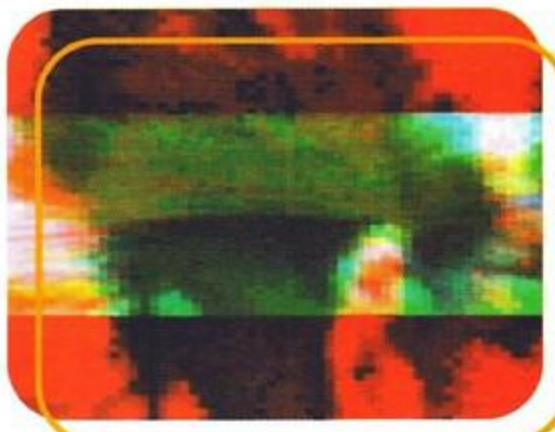
Forti del successo della precedente edizione, anche quest'anno i ragazzi della Codemasters si preparano a sfornare una nuova versione di Music in modo da accontentare tutti quei fan della musica che non si accontentano solo di ascoltarla. Ma cos'è questo Music? Detto in poche parole, altri non è se non un semplice Tracker in grado di trasformare la nostra cara e vecchiotta console in una potente macchina per fare musica (per una descrizione più precisa vi rimando all'apposito box di confronto tra sequencer e tracker). Potremo, tramite pochi e decisamente intuitivi spostamenti, mettere insieme delle buone basi che sicuramente non mancheranno di allietare le serate in compagnia di amici. Vi state chiedendo che cosa diavolo dovrete spostare? È presto detto. Questo Music 2000 funziona a oggetti, consentendo quindi a tutti coloro che non hanno la benché minima idea di cosa sia la musica, di dilettarsi nel mondo delle sette note, con risultati tutto sommato apprezzabili. Avrete a disposizione un buon numero di campionamenti (i famosi "oggetti") che toccano i generi più diversi, passando con disinvoltura da sconquassanti connubi di basso e cassa - tipicamente techno - per arrivare a devastanti e potenti riff di chitarra che rendono il metal un genere che è quasi impossibile non amare.

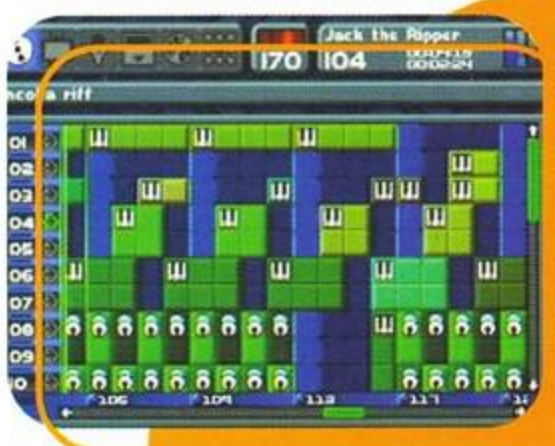
Campioni e Campionamenti

I campionamenti - tanto per rimanere in tema - sono divisi per generi e classi (solitamente sono divise secondo questi criteri: bass line, drum beat, melody, special fx e vocals, con la quarta classe, quella che riservata agli effetti speciali, che cambia, di volta in volta, denominazione). Sappiate comunque

Ho appena scoperto una nuova feature della modalità editing video, che ci consente di stabilire precisi cambi di inquadratura.

Il logo di Music 2000 è davvero aggressivo. Come potete notare è rimasto praticamente lo stesso della precedente release, anche se lo sfondo nero da quel qualcosa in più.

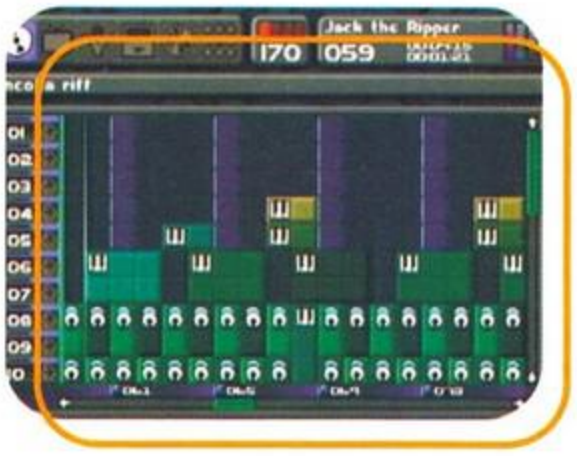




Tracker vs Sequencer

Se siete appassionati di musica composta al computer, avrete già sentito nominare sia il termine tracker sia sequencer.
Effettivamente sono due tipi di applicativi che consentono di creare dei pezzi ma mentre il primo si rivela solitamente abbastanza intuitivo basando la sua forza sulla gestione a oggetti del pezzo, il secondo necessita di conoscenze musicali più approfondite, visto e considerato che ci si trova di fronte a un vero e proprio spartito. In pratica con un tracker la nostra unica preoccupazione sarà rappresentata dalla scelta di quali campionamenti utilizzare e come saranno posizionati all'interno del brano (la sto mettendo giù in maniera fin troppo semplice, visto che esistono numerosi parametri tramite i quali è possibile intervenire direttamente sui campionamenti controllandone il volume, il delay, l'attacco e cose di questo genere), mentre in un sequencer saremo costretti a impostare le note singolarmente, andando a scriverle direttamente su un pentagramma digitale o un Piano Roll (interfaccia grafica che, sfruttando la posizione dei tasti su di un pianoforte, semplifica l'inserimento e il controllo delle note). Queste note saranno poi riprodotte secondo uno standard mondiale, il General Midi, che si preoccuperà di "trasformare" gli input in note vere e proprie per la gioia delle nostre orecchie.

Eccovi la sezione di editing video in tutto il suo splendore. Nelle prime prove avrete come unica compagna la confusione.



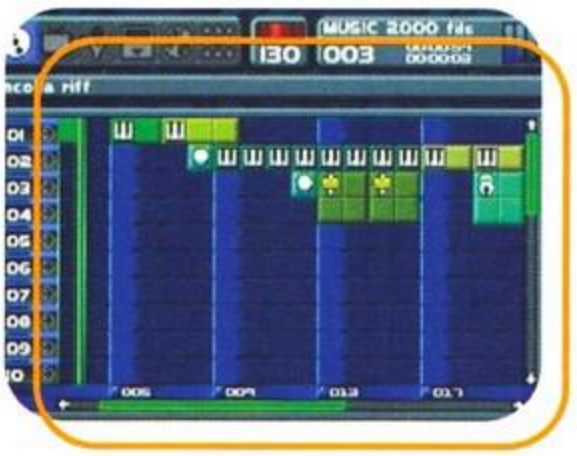
PlayStation

Troppo divertente! Questo Music 2000 colma quelle lacune che aveva lasciato il suo predecessore, introducendo la possibilità di confrontarsi con altri tre amici e generare delle sfide mozzafiato. Buona anche l'idea di consentire il rip delle tracce audio, anche se a mio avviso vi sazierete con i campionamenti presenti all'interno del cd originale.

che, nel caso in cui non vi soddisfino, sarà possibile crearne dei nuovi "rippandoli" (leggasi: estraendoli) direttamente dai vostri cd audio preferiti (sarà anche consentito scegliere la frequenza di campionamento).
Per strabiliare gli amici di cui sopra avremo a disposizione la bellezza di ventiquattro tracce digitali più alcune (quattro se non vado errato) riservate solo ed esclusivamente alla realizzazione del nostro videoclip preferito (generato tramite effetti grafici davvero simpatici).

E se io avessi altri tre fratelli?

Altra particolarità davvero divertente è sicuramente rappresentata dalla possibilità di giocare in quattro contemporaneamente, producendosi in veri e propri epici scontri, anche se alla Codemaster hanno deciso di non includere un punteggio per non far nascere delle liti furiose. Sempre rimanendo in tema di multiplayer, bisogna dire che questa singolare modalità consiste, in pratica, in una Jam session dove ogni giocatore (quattro in tutto) sceglie una "banca" di suoni che verranno assegnati ai tasti del pad e potranno essere suonati in qualsiasi momento. Le prime partite saranno caratterizzate da un'enorme confusione, ma è solo questione di prenderci la mano e adesso... voliamo al commento!



PlayStation Grafica 50 Sonoro 92 Giocabilità 90 Longevità 90

noi
Seminiamo,
voi
raccogliete.

MULTIMEDIA

Voi raccogliete i frutti della nostra capillare organizzazione, della nostra professionalità maturata in anni di esperienza nel mondo della distribuzione.
Soprattutto raccogliete una qualità che viene controllata e testata direttamente alla fonte.
Ai vostri Clienti date solo il meglio.

t&t MULTIMEDIA

T&T Multimedia distribuisce:

PlayStation

Dreamcast

NINTENDO 64

PowerTech game accessories

T&T Multimedia • Via A.Merloni, 102 • 62020 Salvalagli di Gagliole (MC) • Tel. 0737642185 • Fax 0737640679

Voto 91

Titolo
Crash Team Racing

Descrizione
Pupazzi che guidano

Giocatori
1-4

Casa Software
Sony

Crash Team Racing

Come tutti gli anni, nel periodo di Natale, ecco che ci rispuntano fuori i nuovi episodi delle saghe festatiole più seguite. E quindi, becchiamoci Tomb Raider 4, FIFA 2000 e un quarto gioco di Crash Bandicoot....

Campioni d'astuzia

Vediamo se ho capito come funziona. I Naughty Dog hanno venduto alla Universal tutti i diritti sull'immagine di Crash Bandicoot perché non volevano fare il quarto titolo della serie. Quando poi hanno avuto bisogno di un personaggio per il loro gioco di corsa demenziale sono andati a chiedere alla Universal i diritti per poterlo usare? Bravi.

Crash Team Racing è appunto un titolo sulla falsariga di Mario Kart avente come protagonisti i personaggi "classici" della serie. A parte questo non propone particolari elementi innovativi rispetto agli altri giochi del genere: anche qui si tratta di correre su un notevole numero di tracciati per con-

La classica griglia di partenza! Nella modalità Cup la vostra posizione sarà quella nella quale avrete finito la gara precedente.

Questo bel faccione vi comparirà di fronte nella modalità Adventure e vi darà istruzioni su come proseguire e consigli per migliorare la vostra guida.

I percorsi sul ghiaccio sono sempre tra i più insidiosi: mantenere il controllo dell'auto si può rivelare molto difficile!

PRIMO IMPATTO

Una volta tanto, il gioco si dimostra veramente immediato e non si tarda a imparare tutti i meccanismi relativi alle accelerazioni in volo e in derapata. I primi cinque secondi sono uguali alle prime cinque ore, cambia solo il livello di abilità ottenuto.

seguire la vittoria; a questo scopo, sarete chiamati a scegliere uno dei personaggi della saga di Crash Bandicoot per guidarlo, a bordo del proprio kart, fino alla vittoria. La modalità di gioco Arcade, ovviamente, vi consente di affrontare una corsa pura e semplice oppure di concorrere per una coppa. Nel primo caso, sceglierete un percorso a piacimento e farete una gara one-shot contro sette avversari, senza che questo abbia conseguenze di sorta. Se deciderete invece di gareggiare per una coppa, dovrete sceglierne una tra le quattro disponibili: ciascuna si compone di quattro tracciati, al termine di ciascuno dei quali vi verrà attribuito un punteggio sulla base del vostro piazzamento. Chi avrà totalizzato più punti alla fine dei quattro tracciati sarà il vincitore della coppa.

La modalità Adventure vi mette invece nell'ambito di un livello non competitivo (nel quale, cioè, non dovrete affrontare alcun avversario), partendo dal quale potrete raggiungere uno o due ingressi che vi porteranno ad una pista. Una volta arrivati sul posto, gareggerete con i presenti e, se riu-

Schiantandovi contro una delle casse che vedete davanti a voi potrete ottenere un'arma o un altro aggeggio utile.

Quando l'avversario vi segue a breve distanza, sganciategli addosso qualcuno dei vostri gadget, ma badate che non lo faccia prima lui!

Il power up che aumenta la velocità può essere molto utile, ma rischia di mandarvi fuori pista!

Il percorso nella piramide presenta una serie di curve molto insidiosa: dovrete calibrarle bene per non perdere tempo prezioso.

Il terreno verde rappresenta un "turbo istantaneo": passateci sopra e la vostra auto schizzerà in avanti!

scirete a vincere, tornerete nel livello iniziale, dove si sarà aperto l'accesso ad un nuovo tracciato. Quando avrete vinto su tutti i percorsi della macrosequenza che state affrontando potrete tentare una gara uno contro uno con una specie di scienziato pazzo, vincere la quale vi farà guadagnare la chiave per procedere alla serie di gare successiva. E' poi presente una serie di modalità multiplayer, che permetteranno di giocare a un massimo di quattro persone contemporaneamente.

Colin McRae ci fa un baffo

La meccanica di gioco è assolutamente identica a quella degli altri giochi del genere, con l'aggiunta di due accorgimenti relativi a due tipi di turbo differenti: in pratica, più rimarremo in derapata più si caricherà una delle due riserve di turbo. La seconda la caricheremo rimanendo in aria: questo significa che per stare costantemente davanti agli avversari dovremo entrare in derapata, sfruttare il turbo così ottenuto, prendere in velocità i salti e caricare l'altro turbo in questa maniera. A parte questo, le gare si svolgono su percorsi pieni di ostacoli, e, talvolta, sono influenzate da elementi esterni (piante carnivore al bordo della pista, barili e pietre che vi rotolano all'interno e vi di questo passo). Lungo le piste troverete alcune casse, sbattendo contro le quali guadagnerete un'arma, scelta casualmente di volta in volta, da usarsi per tormentare i vostri avversari: può trattarsi di una bomba, un missile, una barriera o un oggettino deleterio (fiale esplosive, casse di TNT o nitroglicerina e simpatia annessa) da lasciare sulla pista nella speranza che qualcuno vi incappi. Inutile dire che anche i vostri avversari faranno ampio uso dei gadget che riusciranno a recuperare. Correndo, potrebbe capitarvi di finire fuori pista; questo non vi escluderà dalla gara, ma vi farà perdere parec-

Numerose svolte e degli avversari agguerriti fanno del castello uno dei livelli più incasinati.

La schermata di selezione del personaggio, ormai un classico di questi giochi, ci permetterà di scegliere il nostro beniamino tra diversi eroi della saga di Crash.

Tra gli ostacoli che infestano le piste ci sono anche delle voraci piante carnivore, che divoreranno qualsiasi auto passi loro vicino.

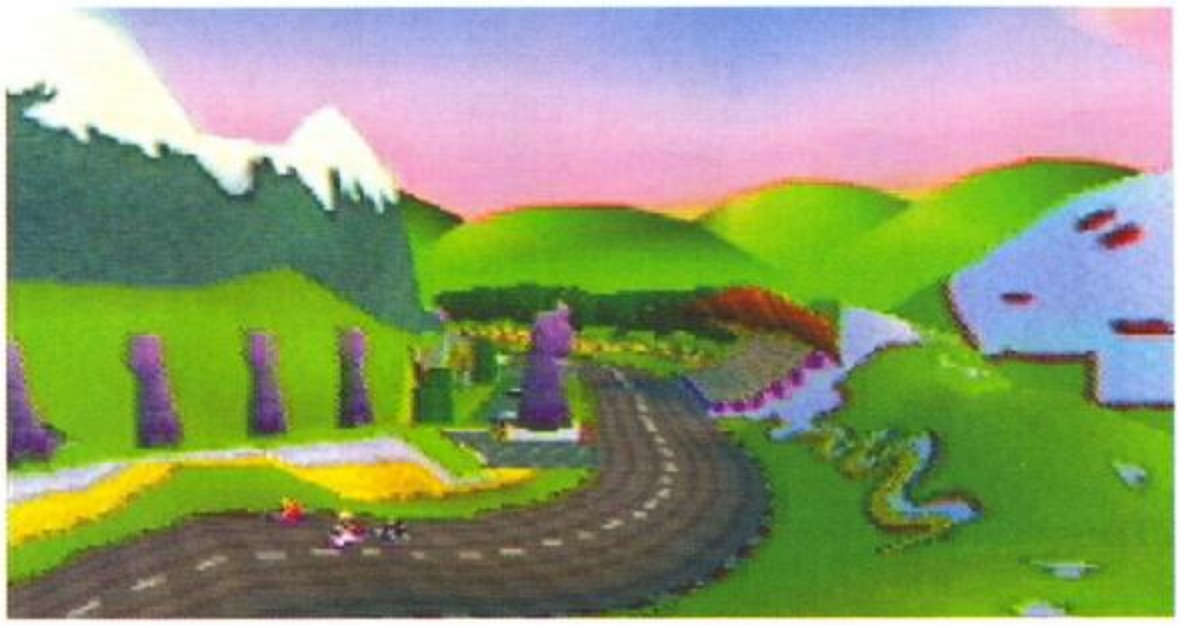
IN ALTERNATIVA...

Di giochi di guida con i bambocci ce ne sono diversi: Speed Freaks e Chocobo Racing sono gli altri due titoli "papabili", anche se questo CTR si dimostra più avanzato tecnologicamente e più divertente di tutti e due i concorrenti.

Playstation

Grafica	90	Giocabilità	92
Sonoro	88	Longevità	90

91



chio tempo, soprattutto alla luce del fatto che diversi avversari riusciranno a superarvi.

Ma com'è?

Dal punto di vista tecnico CTR è impeccabile: l'engine che gestisce il paesaggio esclude completamente il popup con un'interessante tecnica di riduzione dei poligoni, inoltre gira con una fluidità davvero encomiabile. La grafica si contraddistingue per la pulizia generale e per il buon uso dei colori, mentre il sonoro è in linea con i passati episodi di Crash: le musiche sono adeguatamente demenziali; del resto, è proprio il tipo di accompagnamento che ci si aspetta da un gioco di questo tipo. Dal punto di vista della giocabilità poi niente da ridire, e anche se è pur vero che il livello di difficoltà Easy, che viene fornito di base, non offre certo una sfida impegnativa vi basterà scegliere il livello Medium per godervi appieno tutto quello che il gioco ha da offrire. E di roba da vedere ce n'è parecchia: oltre alle modalità Adventure e Arcade (che hanno gli stessi percorsi ma che devono essere affrontate in maniera differente), il gioco contro più avversari umani può rendere questo prodotto virtualmente eterno. Tanto per intenderci, avete presente le gare in multiplayer a Mario Kart? Ecco, qualcosa di simile. Direi proprio che i Naugthy Dog hanno fatto un ottimo lavoro: un gioco bello da vedere e da giocare, che non deluderà i fan di Crash e che piacerà anche a chi si diletta di titoli automobilistici.

Al termine di ogni competizione, comparirà la classifica dei corridori; nella modalità Cup seguirà un aggiornamento della classifica generale.

Questo è uno dei power up più interessanti: vi dona l'invincibilità e vi permetterà di mandare fuori strada qualsiasi nemico tamponiate.

Questo bel faccione vi comparirà di fronte nella modalità Adventure e vi darà istruzioni su come proseguire e consigli per migliorare la vostra guida.

All'interno del castello dovrete fare attenzione ai ragni giganti che pendono dal soffitto.

Playstation

Un gioco di guida che mi piace? Strano! Strano ma bello: Crash Team Racing trapone in un nuovo genere tutte le caratteristiche che hanno fatto dei suoi predecessori dei platform di successo. Una buona qualità tecnica, una grandissima giocabilità e una varietà notevole fanno di questo titolo un buon acquisto per tutti gli estimatori del genere. E' però un po' troppo facile in modalità Easy: giocate con la Medium e avrete risolto questo problema.

Guillemot

HORSE POWERED.

Official Licensed Product

Ferrari

SHOCK² RACING WHEEL

Il volante in grado di offrire le migliori sensazioni per una guida sportiva sulla tua PlayStation™:

- 2 leve del cambio digitali, come quelle adottate da Ferrari
- 2 leve e 2 pedali analogici: accelerazione e frenata progressive. Funzioni R1 e R2
- 2 potenti motori nell'impugnatura, per ricordarti di avere un bolide tra le tue mani
- Struttura di fissaggio dotata di 4 ventose e di un morsetto centrale, per incollarsi all'asfalto
- Puoi scegliere fra 3 modalità di gioco: Digital, Shock² (Analog + compatibile Dual Shock™) e Negcon™, per una completa libertà di guida

Disponibile anche in versione **PC**: Racing Wheel & Force Feedback Racing Wheel.

www.guillemot.com

UBI SOFT S.p.A.: Viale Cassala, 22-20143 Milano (Italy)
Tel: 00 39 02 83 312 1 - Fax: 00 39 02 83 312 300

Shock² Racing Wheel™, Force Feedback Racing Wheel™ e Racing Wheel™ sono marchi registrati di Guillemot Corporation. Ferrari & Ferrari F550 Maranello sono marchi registrati di Ferrari Idea S.A.. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi riconosciuti nazionalmente ed internazionalmente sono registrati ai rispettivi proprietari. Le immagini sono indicative. Contenuti, specifiche e design sono soggetti a modifiche senza precedente comunicazione e possono variare da una nazione all'altra.

Voto 82

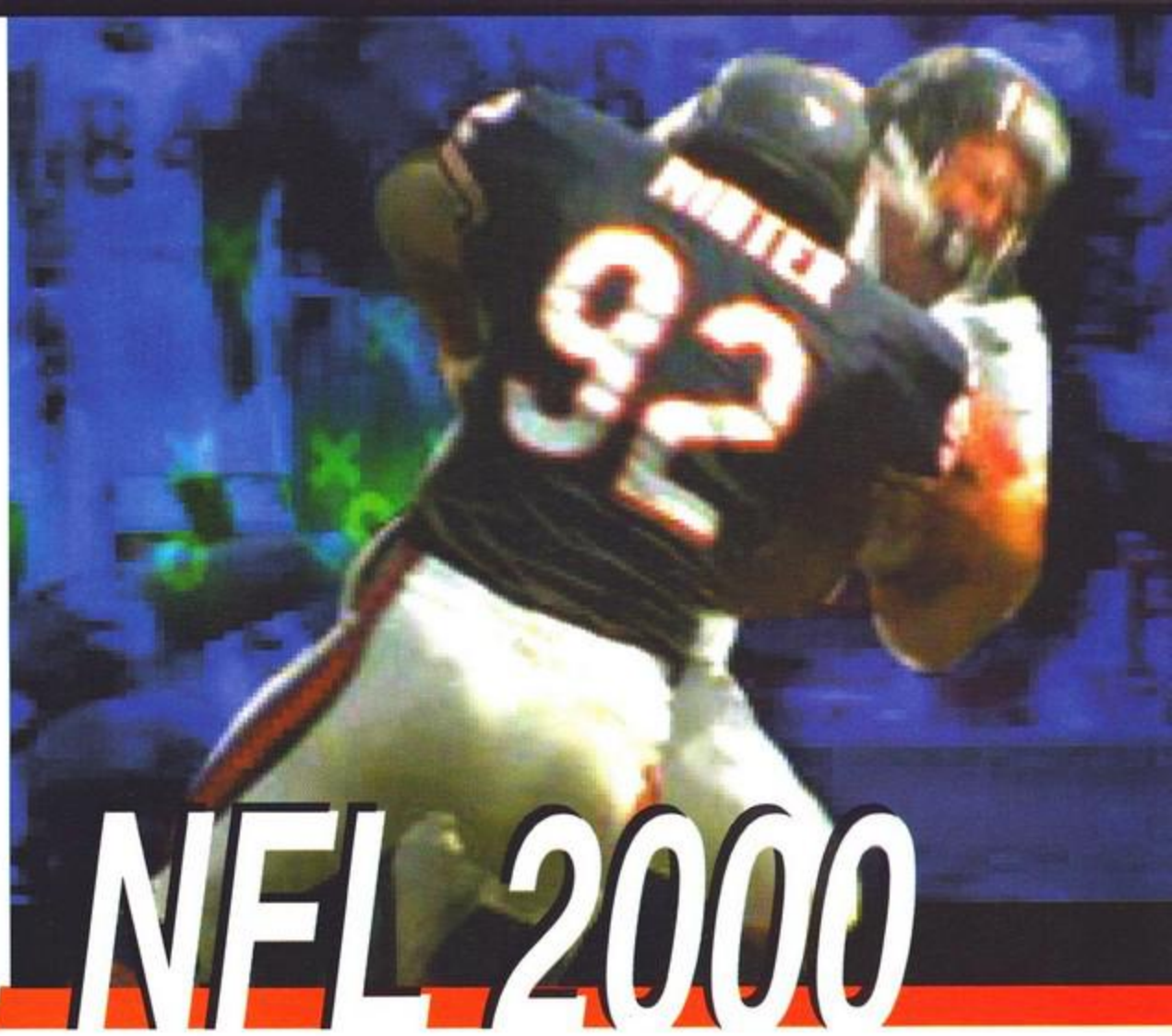
Titolo
MADDEN NFL 2000

Descrizione
FOOTBALL AMERICANO

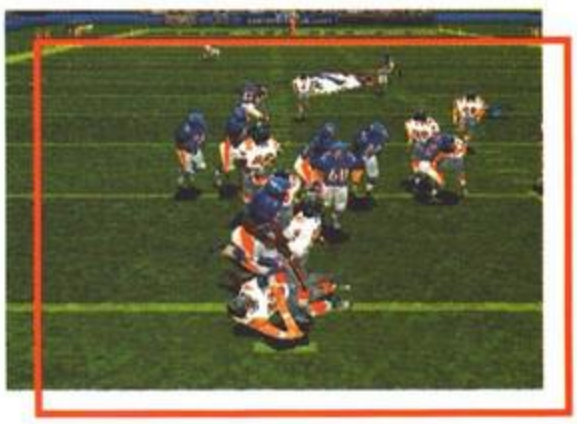
Giocatori
1 - 2

Casa Software
EA SPORTS

Madden NFL 2000



Kick, punt, sack, snap, touchback, scrimmage, quarterback, strong safety, defensive tackle, wide receiver...



Parliamo e non ci capiamo

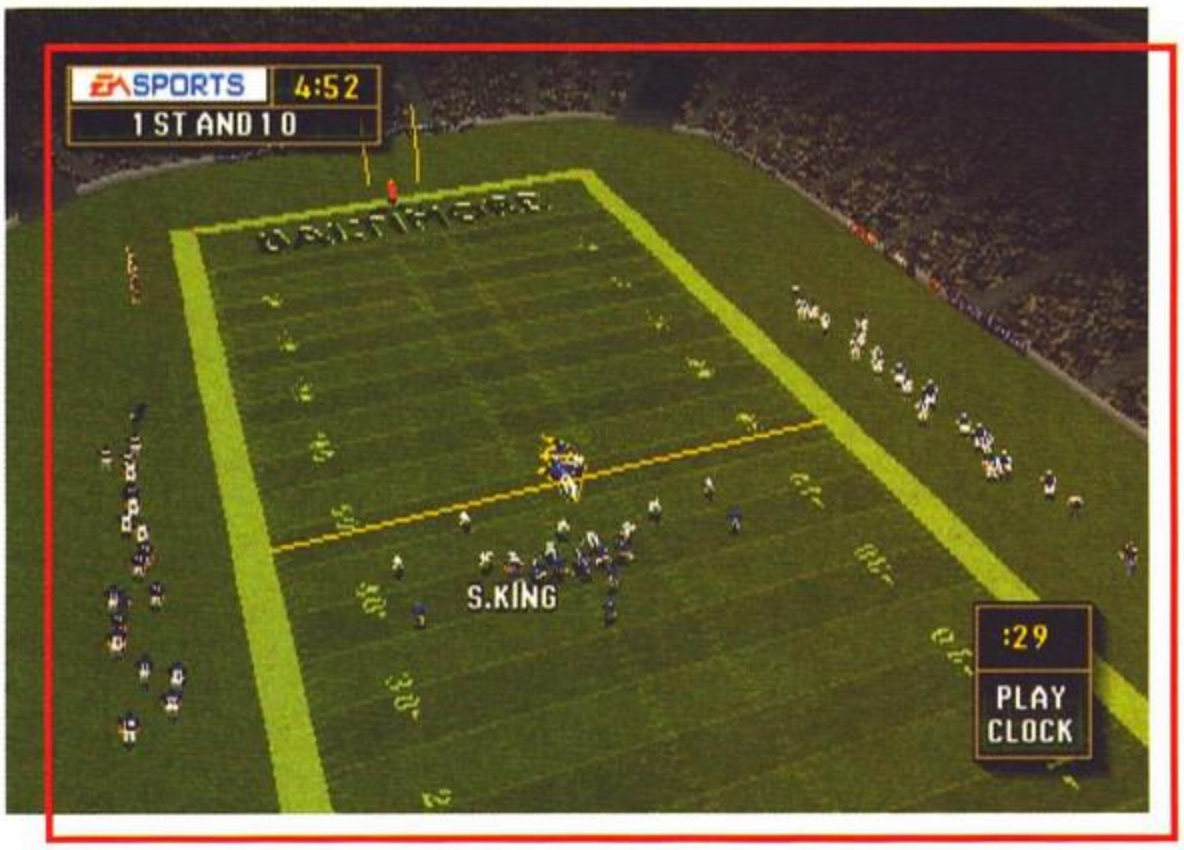
No, non sono impazzito come qualcuno di voi potrebbe pensare. Questa è solo una piccola parte della lunga lista di termini usati in questo sport. Chi di voi mastica football americano sa di cosa si tratta, per quelli di voi che invece non hanno capito un accidente le possibilità sono due: prendere confidenza con i termini di cui sopra e provare questo titolo oppure voltare pagina e cercare qualcosa che più si addica al vostro profilo videoludico. Quindi abbiamo chiarito che stiamo parlando di una simulazione di uno degli sport più amati dagli americani e che, qui in Italia, ha avuto alterne fortune. Alcuni di voi sapranno che questa è solo un'ennesima puntata di una lunga serie (come vuole la tradizione di EA, vedi FIFA e altri titoli del genere). Non avendo provato le recenti versioni di Madden Football non posso dirvi quali differenze ci siano con quest'ultimo nato, vado quindi ad illustrarvelo lasciando a voi il compito di trarre le vostre conclusioni in merito.

A che gioco giochiamo?

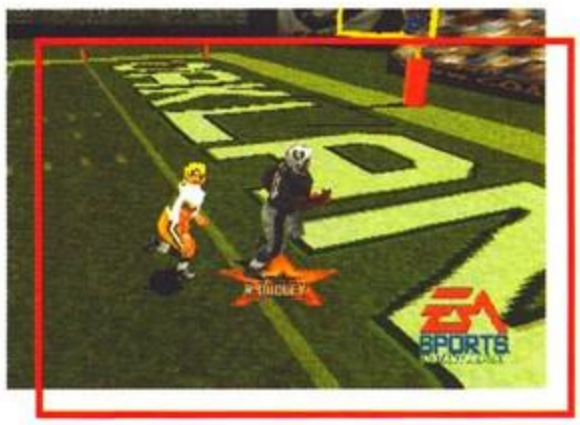
Le opzioni disponibili offrono una buona varietà, passano infatti dalla solita amichevole alla simulazione del campionato 1999/2000, dal torneo in varie forme (a eliminazione diretta tipo playoff o stile campionato oppure in stile fantasy - vale a dire che i nomi delle squadre sono fittizi - e, prima di

Primo impatto

Se vi piacciono le presentazioni dedicate due minuti al filmato iniziale, ne vedrete delle belle. Poi se avete studiato un pochino il libretto cominciate a scorrazzare allegramente (mica tanto...) per i menù, altrimenti se non volete cominciare la prima gara già stanchi vi consiglio di cominciare con una bella amichevole, tanto per prendere confidenza con il gioco.



cominciare, si fa un bel draft - tipo quando si fanno le squadre per giocare al campetto con gli amici - con i giocatori reali) alla modalità franchise in cui dovete simulare la carriera di un allenatore, e ancora la modalità situation (qui potete rigiocare delle partite famose cercando di cambiarne o ripeterne il finale secondo quello che vi viene chiesto oppure creare voi delle situazioni di gioco da cui partire) o l'immancabile allenamento. Secondo il tipo di gioco che sceglierete potete usare le squadre di questa stagione o delle squadre fittizie (come ho detto prima) o ancora alcune delle più gloriose squadre della storia della NFL. Ci sono poi dei codici da collezionare, potete farlo progredendo nella modalità situation relativa alle partite famose oppure raggiungendo i traguardi fissati nel Madden Challenge (questi sono divisi secondo il livello di difficoltà, per esempio riuscire a completare un passaggio di almeno trenta yard è un traguardo di livello uno, mentre riuscire a segnare almeno tre touchdown direttamente con il quarterback durante una stessa partita è di livello cinque). Più punti collezionate nel Challenge più codici avrete a disposizione (alcuni di questi vi aiuteranno nel conseguire altri traguardi). Naturalmente i punti possono essere collezionati indipendentemente dalla modalità di gioco.



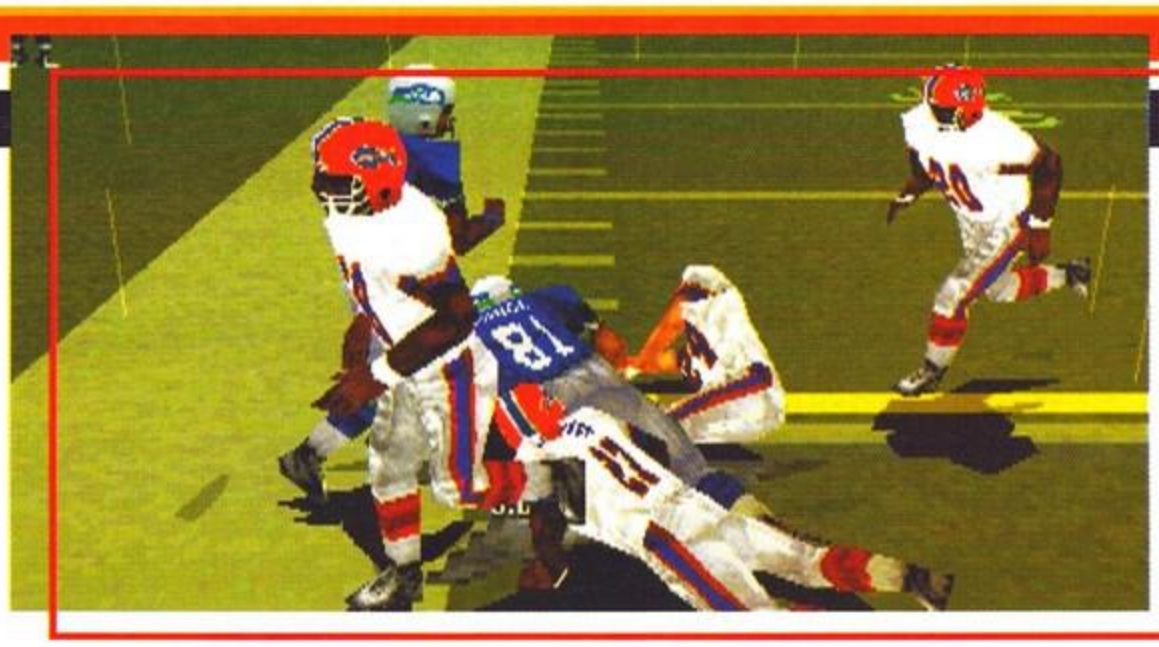
Ma chi ha progettato i menu?

Diciamocelo chiaramente: i menù di questo gioco non si possono definire tra i migliori visti in circolazione. Se volete avere una buona padronanza delle opzioni di gioco dovete prima

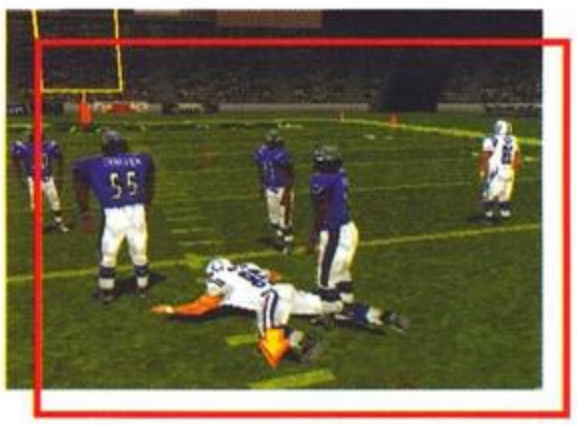
Potendo secgliere

Devo dire che non c'è una grossa varietà di titoli riguardanti questo sport e sicuramente la serie dei Madden è sempre stata al vertice. Quindi non state a scervellarvi tanto, o prendete questo o uno di quelli prima...

PlayStation Grafica 85 Sonoro 82 Giocabilità 88 Longevità 85 82



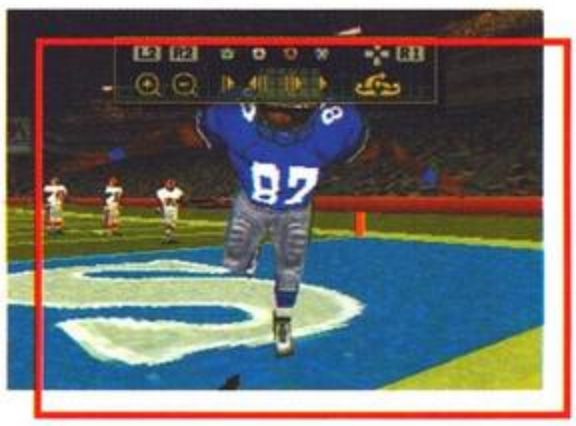
dare un'occhiatina al caro vecchio libretto di istruzioni (anche questo non è che brilli particolarmente per chiarezza e completezza, ma vi può comunque dare una mano). Una delle cose che ho meno digerito di questo titolo sono i salvataggi. Vado a fare un paio di esempi: la prima volta che ho giocato in modalità situation ho superato quattro delle partite famose proposte poi, vista la tarda ora ho salvato la partita sulla mia bella memory card; quando il giorno seguente sono andato a caricare... ho dovuto ricominciare da capo!!! No, nessun errore sulla memory card, il problema è che il salvataggio delle situation riguarda solo quelle che creiamo noi, lo stato di avanzamento nelle partite famose viene invece memorizzato salvando il vostro user profile...
Altro esempio: se giocate una stagione e contemporaneamente state partecipando al Madden Challenge per riavere tutti i vostri dati quando andate a riprendere quello che stavate facendo dovete salvare la stagione (sette blocchi di MC), salvare i settaggi (due blocchi) e salvare il vostro user profile (un blocco) se non volete perdere i punti accumulati e gli eventuali codici, il tutto per la bazzecola di 10 blocchi di memory card.



Playstation

Un buon gioco con qualche pecca soprattutto per quel che riguarda menu e salvataggi (inutilmente intricati), ma una volta che si dà inizio alla partita è tutto ok.

Ma sul campo come va?
Se il football americano vi piace (e penso sia così, altrimenti non sareste arrivati a questo punto della recensione) allora vi divertirete sicuramente una volta che riuscirete ad arrivare sul terreno di gioco. Animazioni e grafica sono di buon livello, così come la fluidità di gioco. Buono anche il realismo (anche se il controllo della vibrazione del dual shock fa abbastanza ridere) con tutte le varie possibilità che si possono avverare nel corso di una partita. La cosa meno realistica probabilmente sono i Field Goal (sapete cosa sono vero?) infatti sono riuscito in una stagione a trasformarne 79 senza fallirne uno e senza avere mai il minimo problema (neanche con vento fortissimo). Per il resto tutto fila liscio e vi ritroverete in un turbinio di passaggi completi, incompleti o intercettati, di placcaggi, placcaggi volanti, placcaggi rotti, sack sul quarterback, interferenze su passaggi, face mask e quant'altro possiate desiderare da un titolo come questo. Molto apprezzata da parte mia la possibilità di scegliersi il playbook (gli schemi di gioco) di qualsiasi squadra indipendentemente da quella che si sta usando. In questo modo potrete usare la vostra squadra del cuore (se ne avete una) e farla giocare come più vi piace e non è una cosa di poco conto, perché il football è uno sport molto fisico ma anche molto tattico. Naturalmente potete plasmare la squadra che volete mandare in campo secondo le vostre caratteristiche: potete scambiare giocatori, potete crearne di nuovi o mettere sotto contratto quelli liberi. Il tutto dovrebbe essere tenuto sotto controllo dal salary cap (la cifra oltre cui non potete andare sommando gli stipendi annuali dei giocatori che avete nella rosa), in modo da non potersi prendere tutti i giocatori migliori della lega e formare lo squadrone della morte... Volendo però c'è la possibilità di disattivarlo!



GAME STAR
World Wide Videogames Group

DIVENTA ANCHE

Tranquillo non si tratta di un franchi

OFFRIAMO NUOVE PROSPETTIVE

OFFERTA DEL MESE !!

CARMAGEDDON 2 — LEADER

TONIC TROUBLE — 3D

500 GP — LEADER

PSX PAL 89.000 N64 PAL 99.000 PC CD-ROM 79.000

L'offerta é valida solo per il mese di Ottobre e fino ad esaurimento scorte.

E TU UN PUNTO VENDITA GAME START

ising. Per informazioni o per richiedere il listino rivenditori
chiama i nostri uffici al numero: 059. 379494
Visita il nostro C&C per rivenditori
in via Bonacini 83/A Tel.059. 379494

Main Street - MO

"Brain Fusion" Forlì C.so Diaz. 22 47100 FO tel. 0543.33221
"Dream Games" Mantova via Bellalancia. 3 46100 MN tel. 0376.220492
"Extraball" Viterbo via Baracca. 13 01100 VT tel. 0761.226830
"Game Buster" Forte dei Marmi via Cavour. 18 55042 LU tel. 0584.786189
"Game Generation" Novi Ligure via Cavallotti. 106 15067 AL tel. 0143.314077
"Game Start" Modena via Bonacini. 59/61 41100 MO tel. 059.370967
"Game Start" Modena via della Pace. 104/106 41100 MO tel. 059/359336
"Game Start" Bologna via Piave 37/a/b 40100 BO tel. 051/6152943
"Game Start" Reggio Emilia via De Gasperi. 31/c 42100 RE tel. 0522.334151
Game Start" Santarcangelo di R. c.c. LA FORNACE 47038 RN tel. 0541.625800
"Hangar TI" Cesena c.le Marconi 355 47023 FO tel. 0547.645345
"Indipendence Game" Carpi via Trento Trieste. 57/a 41012 MO tel. 059.641395
"Jo Jo" Argenta via Celletta. 41/F 44011 FE tel. 0532/805318
"Konsolle" Ravenna via di Roma. 184 48100 RA tel. 0544.36040
"PacMan" Parma via Paciaudi 2/e 43100 PR tel. 0521.200147
"Strabilia" Funo di Argelato via Galliera 60/2 BO Tel. 051.6647688
"Work and Games" Budrio via Beroaldi. 29 40054 BO tel. 051.6920128

STRIBUTORE AUTORIZZATO

BLAZE

VENDITA PER CORRISPONDENZA
CHIAMA IL PUNTO VENDITA PIU' VICINO
o manda un e-mail a: basc@gamestart.it

PlayStation · NINTENDO64 · Dreamcast · HalifaX · LEADER · 3D PLANET · Cidiverte ITALIA · C.T.O.

Voto 86

Titolo
Mission: Impossible

Descrizione
007 simulator

Giocatori
1

Casa Software
Infogrames

Mission: Impossible

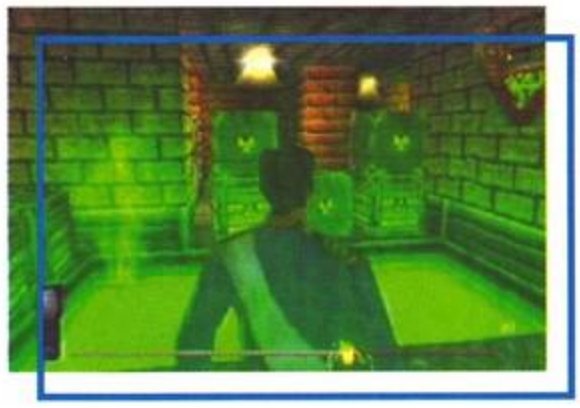
Mission: Impossible, eh? Dal titolo, sembrerebbe un simulatore di vita redazionale....

Un inizio

E invece così non è. Mission: Impossible è il titolo di una vecchia serie televisiva, che ha subito un restyling qualche anno fa e che è stata trasposta in un film per il grande schermo con Tom Cruise come protagonista. E proprio a quel film si riferisce questo tie-in, ma vediamo di andare con ordine.
L'IMF (Impossible Mission Force) è un gruppo preposto alla lotta al terrorismo internazionale e che, come da copione, è composto solo dagli elementi migliori, si avvale delle tecnologie più sofisticate e bla bla bla....
Agente di punta dell'organizzazione è un tale Ethan Hunt, il miglior uomo a disposizione dell'IMF, con un'altissima percentuale di successo nelle missioni. E il vostro compito sarà proprio quello di impersonare Ethan Hunt e di condurlo attraverso una ventina di livelli, ciascuno dei quali rappresenta una missione a se stante, suddivisa però in un numero variabile di diverse sottomissioni.

Il briefing

Il gioco presenta un'impostazione abbastanza classica: gli obiettivi vi vengono comunicati all'inizio di ogni livello e voi dovrete muovervi per l'area interessata alla ricerca di un sistema per portarli a termine tutti (non necessariamente nell'ordine indicato). In effetti, salvo che in qualche caso, il vostro problema principale sarà quello



di muovervi in territorio ostile senza essere identificato, giacché le forze avverse vi saranno spesso superiori per numero e quindi, cadendo in mano loro, non avreste speranza di salvarvi. Le missioni che sarete chiamati a portare a termine sono molte e varie: vanno dall'infiltrazione al sabotaggio, al travestimento e, per raggiungere luoghi, oggetti o persone che vi siano di qualche aiuto nel vostro compito, potrete usare uno speciale radar, che vi segnalerà la posizione di qualsiasi cosa sia interessante nei paraggi. Avrete inoltre a vostra disposizione gli equipaggiamenti tipici dell'agente IMF, ovvero la pistola (colpi contati, ovviamente), il comunicatore e un kit di travestimento, che vi consentirà di assumere le sembianze di qualcun altro con un'accuratezza del 100%. Come accade negli altri giochi del genere, anche in Mission: Impossible dovrete muovervi con cautela e cercare di correre quanti meno rischi sia possibile. Una volta che avrete raggiunto tutti gli obiettivi previsti dalla missione (il che può significare che dovrete interagire con dei vostri compagni o con degli altri personaggi), potrete passare a quella successiva, godendovi i vari filmanti d'intermezzo. E' interessante notare la funzione del quicksave: benché possiate salvare al termine di ogni missione (usando la memory card o delle password), avrete anche la possibilità di effettuare dei salvataggi semi permanenti durante il gioco stesso. Tali salvataggi non saranno memorizzati se spegnerete o resetterete la console ma, in caso di fallimento della missione, potrete riprendere esattamente da dove avrete effettuato l'ultimo quicksave.

Primo impatto

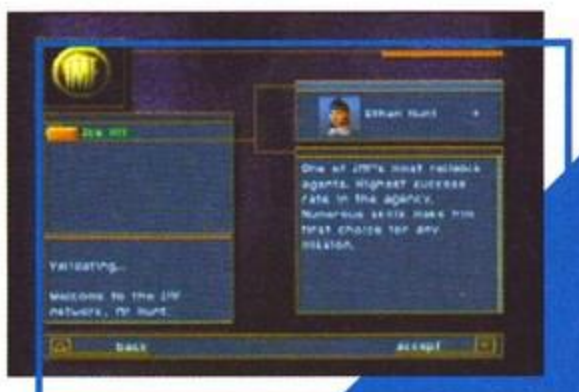
Il gioco si apre con una sequenza animata che riprende la sigla della serie televisiva, e si rivela quindi abbastanza evocativa. Abbiamo poi la classica sequenza introduttiva, nella quale vediamo il capoccia dell'IMF ricevere le istruzioni dal un suo superiore ("Questo messaggio si autodistruggerà entro cinque secondi"). Tali istruzioni saranno poi passate a voi, che inizierete la missione da una schermata in stile computer. Da essa potrete selezionare livello di difficoltà e opzioni varie, oltre che accedere a delle informazioni riguardanti la missione stessa, i vostri compagni di squadra e l'equipaggiamento che vi porterete dietro.

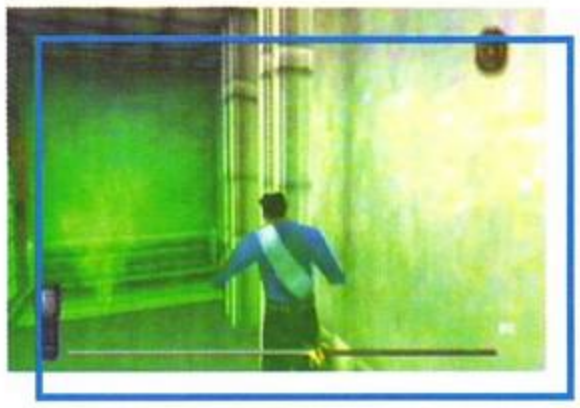
Potendo secgliere

Ultimamente sono molti i giochi che vi mettono nei panni di agenti speciali intenti a risolvere missioni, fondendo azione e strategia, anche se in dosi differenti. Volendo citare Syphon Filter e Metal Gear Solid, i due più famosi, diciamo pure che sono entrambi migliori di questo Mission: Impossible. Altro gioco idealmente simile, anche se di impostazione differente, è il più recente Rainbow Six: preferirlo o meno al titolo Infogrames dipende dai gusti; a me piace di più.

Il piano

Dal punto di vista tecnico, Mission: Impossible si presenta discretamente: innanzitutto, teniamo conto che è una conversione da Nintendo 64 e che, date le ovvie differenze di hardware, il codice è stato riscritto praticamente in toto. Il risultato è una grafica che fa il suo dovere e qualcosa in più: personaggi discretamente animati (anche se





un po' legnosi), effetti atmosferici convincenti e texture di fattura tutto sommato buona. D'altra parte, però, non si può non notare che i poligoni sembrano talvolta piuttosto grezzi e che alcuni personaggi ed elementi del fondale soffrono parecchio per questa carenza. Comunque, si può assegnare una nota di merito agli effetti di luce, nel complesso resi bene. I filmati non sono brutti, ma non raggiungono la qualità di quelli che possiamo invece ammirare in molte altre produzioni per Playstation, a causa dei succitati poligoni troppo grezzi, che rendono le animazioni poco credibili. Cosa che non si nota più di tanto durante il gioco vero e proprio (anche perché i poligoni sono più piccoli), ma che si vede fin troppo bene nelle sequenze animate.

Il sonoro è costituito dalla classica musichetta di Mission: Impossible, che ha una buona parte nel calare il giocatore nell'atmosfera, soprattutto nell'introduzione, palesemente mutuata da quella della serie TV. Durante il gioco, il sonoro di sottofondo è sempre appropriato, pur non di qualità eccelsa, ed è talvolta un elemento fondamentale delle missioni che vi troverete a svolgere (come nel caso del terzo livello).

Il risultato

Mission: Impossible si inserisce nel filone dei giochi antiterroristici che vanno tanto di moda ultimamente, forse sulla scia dell'ottimo Metal Gear Solid della Konami. Si tratta senz'altro di un settore in espansione, anche se viene da chiedersi quanto durerà il trend. Nell'ambito del proprio genere, Mission: Impossible non è certo il migliore, ma non è nemmeno un titolo da snobbare completamente.

Indubbiamente è abbastanza vario da non potersi dire ripetitivo, può contare sul legame con una serie televisiva di richiamo e ha una giocabilità su buoni livelli, anche se migliorabile. Intanto, il gioco è molto guidato: le missioni prevedono dei compiti precisi e potrete superarle solo portando a termine gli stessi. Cosa non sempre facile, visto che non è ogni volta evidente come deve essere raggiunto un certo scopo. Inoltre, le doti atletiche di Ethan non sono sempre all'altezza della situazione, benché, in genere, siano sufficienti. In sostanza, direi che Mission: Impossible è un gioco abbastanza divertente e ben congegnato; peccato che, vista la concorrenza, un "abbastanza" non basti a renderlo

Playstation

Mission: Impossible è uno di quei giochi che, pur non brillando particolarmente in alcun campo, riescono comunque a essere interessanti, grazie alla relativa originalità e alla gran quantità di problemi differenti che pone al giocatore. Peccato per qualche difetto nel motore grafico e peccato anche che ci siano diversi giochi migliori dello stesso genere.

Playstation Grafica 84 Sonoro 87 Giocabilità 86 Longevità 87 **86**

...Controllo Totale!

TOP DRIVE ROADSTER PS441
PSX-N64
DUAL SHOCK
COPRIVOLANTE IN PELLE
PEDALIERA OPZ.
LEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 10'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE

TOP DRIVE 2 PS430
PSX
DUAL SHOCK
COPRIVOLANTE IN PELLE
PEDALIERA
LEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 10'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE

TOP DRIVE 3 PN429
PSX-N64
LEVA O ALETTE CAMBIO OPZ.
PEDALIERA OPZ.
VOLANTE DA 10'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE

TOP DRIVE JT426
PSX-N64-SAT
COPRIVOLANTE IN PELLE
PEDALIERA
LEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 10'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE

TOP DRIVE GTO PS435
PSX
DUAL SHOCK
PEDALIERA OPZ.
LEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 8'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE

TOP DRIVE SPRINTER PS436
PSX
DUAL SHOCK
PEDALIERA OPZ.
LEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 8'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE

TOP DRIVE REACTOR PS440
PSX
DUAL SHOCK
FORCE FEED BACK
PEDALIERA OPZ.
LEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 8'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE

PC TOP DRIVE JT226
PC
COPRIVOLANTE IN PELLE
PEDALIERALEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 10'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE

PC TOP DRIVE 3 PC229
PC
PEDALIERA
VOLANTE DA 10'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE
LEVA O ALETTE CAMBIO OPZ.

TOP DRIVE PLUS PN428
PSX-N64
DUAL SHOCK
COPRIVOLANTE IN PELLE
PEDALIERA
LEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 10'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE

Logic 3

Distribuito da: TEKNOS TRADING s.a.s. Via Argine Destro località Trexenda - 18100 Imperia
Tel. 0183 - 78.41 Fax 0183 - 784.299 Fax Verde Ordini Clienti 800-logic3
E-mail info@teknos.net http://www.teknos.net

Voto 88

Titolo
TARZAN

Descrizione
Platform della Disney

Giocatori
1

Casa Software
Disney Interactive

Tarzan

ooooh - ooooh!

Tarzan, questo sconosciuto

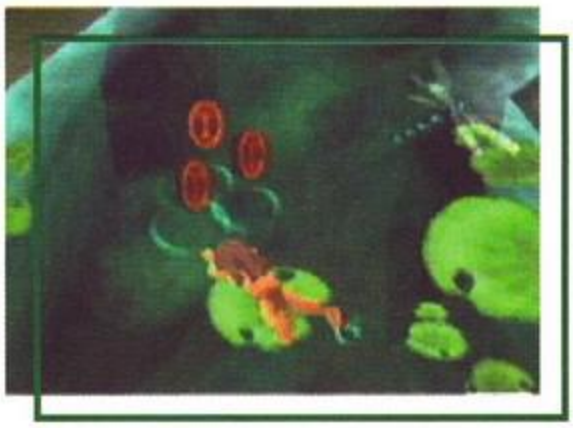
Era più o meno con quest'urlo che l'uomo selvaggio più famoso del mondo si lanciava di liana in liana per la giungla, e questa tradizione consolidata sarà confermata ancora una volta nell'ultimo film animato della Disney dedicato al personaggio creato dallo scrittore Edgar Rice Burroughs. Figlio di due inglesi naufragati in Africa, Tarzan cresce tra le scimmie e gli animali della giungla e solo in età adulta viene riportato tra i suoi simili, presso i quali non riesce però ad ambientarsi pienamente. Questa è la premessa che portò Burroughs a narrare molte avventure di Tarzan e che, in tempi più recenti, ha portato parecchi registi a raccontarne le gesta sul grande schermo. Stavolta, grazie alla casa di Topolino, non saranno attori in carne e ossa ma dei disegni animati a interpretare questa storia. E ovviamente non poteva mancare il classico tie-in tratto dalla produzione cinematografica, che arriva puntualmente

Nel filmato iniziale, ci viene data un'idea dell'indole del giovane Tarzan e del suo rapporto con il branco di scimmie.

sulle nostre Playstation.

Il gioco del nuovo millennio

Come c'era da aspettarsi il gioco segue fedelmente la trama del film, presentando una serie di livelli ispirati agli episodi che compongono la storia. Quello che risulta decisamente inusuale, considerate le tendenze attuali, è il fatto che questo Tarzan sia un platform fondamentalmente bidimensionale. Il suo svolgersi si dipana orizzontalmente da sinistra a destra, come accadeva per un qualsiasi gioco piattaformico per una macchina a sedici bit. Cosa che non è un difetto in sé, ma che non può non lasciare sorpreso un pubblico abituato a titoli in cui il protagonista si può muovere in lungo e in largo senza limiti di sorta. Per essere precisi, ci sono dei momenti in cui Tarzan può muoversi anche in profondità, ma si tratta di circostanze legate a precise sezioni del percorso, che vengono superate abbastanza in fretta. A parte questa ormai insolita caratteristica, Tarzan presenta tutti gli elementi tipici dei platform: bonus, armi addizionali, zone segrete, livelli nascosti e via dicendo non mancano di certo. Accanto alle solite icone che rappresentano il punteggio abbiamo delle lettere che formeranno la parola "Tarzan" (e che, una volta raccolte tutte, permetteranno di accedere al livello bonus), l'energia addizionale, dei frammenti di un disegno (ce ne sono quattro in ogni livello: prendeteli tutti e potrete aggiungere un nuovo filmato alla galleria di quelli disponibili) e delle armi aggiuntive. A proposito delle armi: Tarzan può difendersi dai nemici che incontra (scimmie, pangolini, uccelli vari) principalmente tirando della frutta. Girovagando per i livelli potrete trovare dei frutti esplosivi (che colpiscono più avversari) o dotati di altri effetti interessanti, che avranno il difetto di essere disponibili in quantità finite. Anche il pugnale di Tarzan è sempre nascosto da qualche parte all'interno della giungla e trovandolo potrete avere maggiori possibilità nel corpo a corpo. Al termine di ciascun livello, vi sarà comunicato quanto del livello in questione avete visto (in percentuale) e, se avrete raccolto tutte le lettere che compongono il nome di Tarzan, potrete accedere al quadro bonus (un livello che cambia di volta in volta, nel quale la vostra unica preoccupazione sarà raccattare tutta la frutta presente per poter quindi vincere qualche altra vita extra).



Questo è il livello bonus, nell'ambito del quale dovrete fare quanti più punti possibile in un tempo limitato.

Qui comincia uno dei filmati più belli del gioco, che descrive la crescita del piccolo Tarzan.

La dura legge della giungla

A questo punto dovrei dirvi se questo nuovo tie-in sia all'altezza delle aspettative. A dir la verità, dopo tanti anni

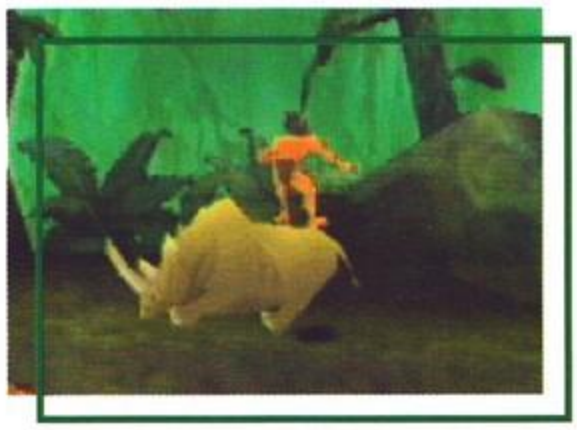
Primo impatto

Inizialmente, il gioco può sembrare un po' troppo facile e semplicistico, ma l'alta qualità dell'introduzione e dei filmati provvede a fornire la voglia di andare avanti, fosse anche solo per vedere i nuovi spezzoni animati. Col tempo, ci si accorge che completare un livello al 100% non è affatto facile e i livelli stessi diventano più impegnativi, oltre ad acquisire soluzioni più varie.

Potendo scegliere

Di platform per Playstation ce ne sono a tonnellate e ci troviamo con il classico imbarazzo della scelta. Le mie preferenze personali ricadono su Spyro 2, ma anche Crash Bandicoot 3 e Gex 3 possono rivelarsi dei buoni acquisti. Se vi piacciono le avventure un po' horror, poi, Soul Reaver può essere quello che fa per voi.

di giochi molto simili fra loro, nessuno si aspetta più di uno dei soliti platform. Da questo punto di vista si può dire che sì, Tarzan non deluderà chi cerca un platform disneyano in piena regola, soprattutto per le sue notevoli qualità tecniche. Intanto, la grafica si avvale di filmati davvero notevoli, anche secondo gli standard di quelli che siamo abituati a vedere un po' in tutte le introduzioni dei giochi per PlayStation (per forza, sono spezzoni del film). La grafica del gioco, invece, non si produce in effetti particolarmente spettacolari, ma lo sprite principale ha comunque delle ottime animazioni e anche quelli dei nemici non sono niente male.



Il rinoceronte, come anche altri animali, può essere un utile trampolino per raggiungere bonus fuori portata.

Il sonoro è forse la parte migliore di tutto il gioco: buona parte del voto altissimo che ha preso è dovuta alla colonna sonora originale composta da Phil Collins, che fa da sfondo alle peripezie di Tarzan e che mi è piaciuta davvero parecchio. Al di là di questo, si può oggettivamente dire che, sulle sequenze animate, sia stato svolto un buon lavoro di doppiaggio, naturalmente interamente in italiano. Inoltre, il gioco presenta qualche tocco di classe interessante, come l'ansimare affaticato del protagonista mentre si arrampica su di un albero o si trascina con le braccia.
Per quanto riguarda la giocabilità, nessuno mette in dubbio che alla Disney, seppur tendano spesso a copiare se stessi, abbiano un'esperienza notevole in fatto di platform. Tarzan è senz'altro un titolo divertente, forse più appetibile di altri proprio in virtù della sua impostazione inusuale per il periodo in cui è uscito. Anche se, a prima vista, può sembrare fin troppo facile, la vera difficoltà del gioco sta non tanto nel portarlo a termine "alla carlona", ma nel finirlo al 100%, vedendo tutto quello che c'è da vedere e conquistandosi tutti i filmati. Un buon titolo, dunque, che dovrebbe essere in grado di invogliarvi a giocare per un ragionevole lasso di tempo.

Tarzan è dotato di notevoli capacità atletiche e per lui non è un problema arrampicarsi su di un albero.

Playstation

Un altro bel giochino della Disney Interactive, che si avvale di una grafica dalle ottime animazioni e di un sonoro davvero bello. Uscirsene di questi tempi con un platform fondamentalmente bidimensionale è un mossa un po' bizzarra, ma i risultati sono buoni ed è questo che conta.

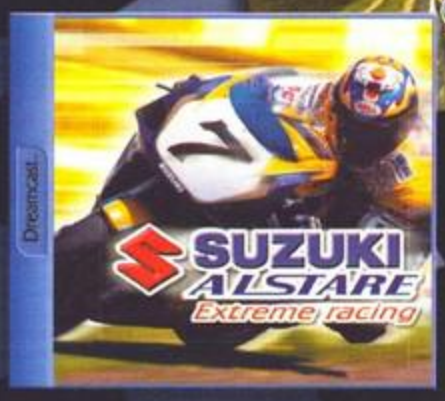
Playstation	Grafica	90	Giocabilità	89	88
	Sonoro	95	Longevità	83	

I've got the Power!

Power-Tech
game accessories

all right reserved MAC ITALIA S.r.l.
Via Natali, 51/C - 62010 Macerata - Italy
www.power-tech.it e-mail: info@power-tech.it

Fuga per la vittoria!



Oltre ogni limite con il team dei tuoi sogni!

Emozione ad alta tecnologia.

Sballo, $, scommesse!

© Alstare 21.8.98
Tutti i marchi e i loghi citati appartengono ai legittimi proprietari.

www.ubisoft.it

Dreamcast

LA PIRATERIA CI UCCIDE
SOFTWARE PROTETTO

Ubi Soft

UBI SOFT S.p.A. - Viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel. 02 833 12 1 - Fax 02 833 12 300 - ubisoft@ubisoft.it

Distribuito da:
3D Planet srl
Via E. Fermi, 10/2
20090 Buccinasco (MI)
www.3dplanet.it
Tel. 02 4886711 - Fax 02 48867137
info@3dplanet.it

GAME START

VIA GIULIA 7/H - 34126 TRIESTE - TEL. 040 63 44 60

TANTISSIMI TITOLI A DISPOSIZIONE PER
PLAYSTATION - DREAMCAST - N64 - G.BOY COLOR - PC CD ROM

STOP PIRATES

GADGETS

ACTION FIGURES

PlayStation

STOP PIRATES

LUNEDI MATTINA E DOMENICA CHIUSO

Tutti I prodotti o società menzionate sono marchi commerciali o marchi registrati delle rispetttive società.

VIDEO DISTRIBUZIONE s.r.l

30010 Campolongo Maggiore - (VE)
Tel. 049 5848131 Fax 049 5848761
E-mail: viddis@protec.it

VENDITA ALL'INGROSSO DI VIDEOGIOCHI E CONSOLES

C.T.O. http://www.cto.it

HalifaX

LEADER

Cidiverte ITALIA al gioco ti converte.

PlayStation

NINTENDO 64

Dreamcast

3D PLANET

CERCHIAMO
NEGOZZI DA AFFILIARE
SENZA ALCUN OBBLIGO

Tutti I prodotti o società menzionate sono marchi commerciali o marchi registrati delle rispetttive società.

Voto 90

Titolo
Jet Force Gemini

Descrizione
Sparatutto avventuroso

Giocatori
1 - 4

Casa Software
Rare

Jet Force Gemini

Arrivato dopo un'attesa quasi interminabile (ben due anni e mezzo) è stato osannato fino all'inverosimile da alcuni e selvaggiamente criticato da altri; è Jet Force Gemini e nelle prossime pagine vi racconteremo la verità, tutta la verità, nient'altro che la verità sull'ultima fatica Rare.

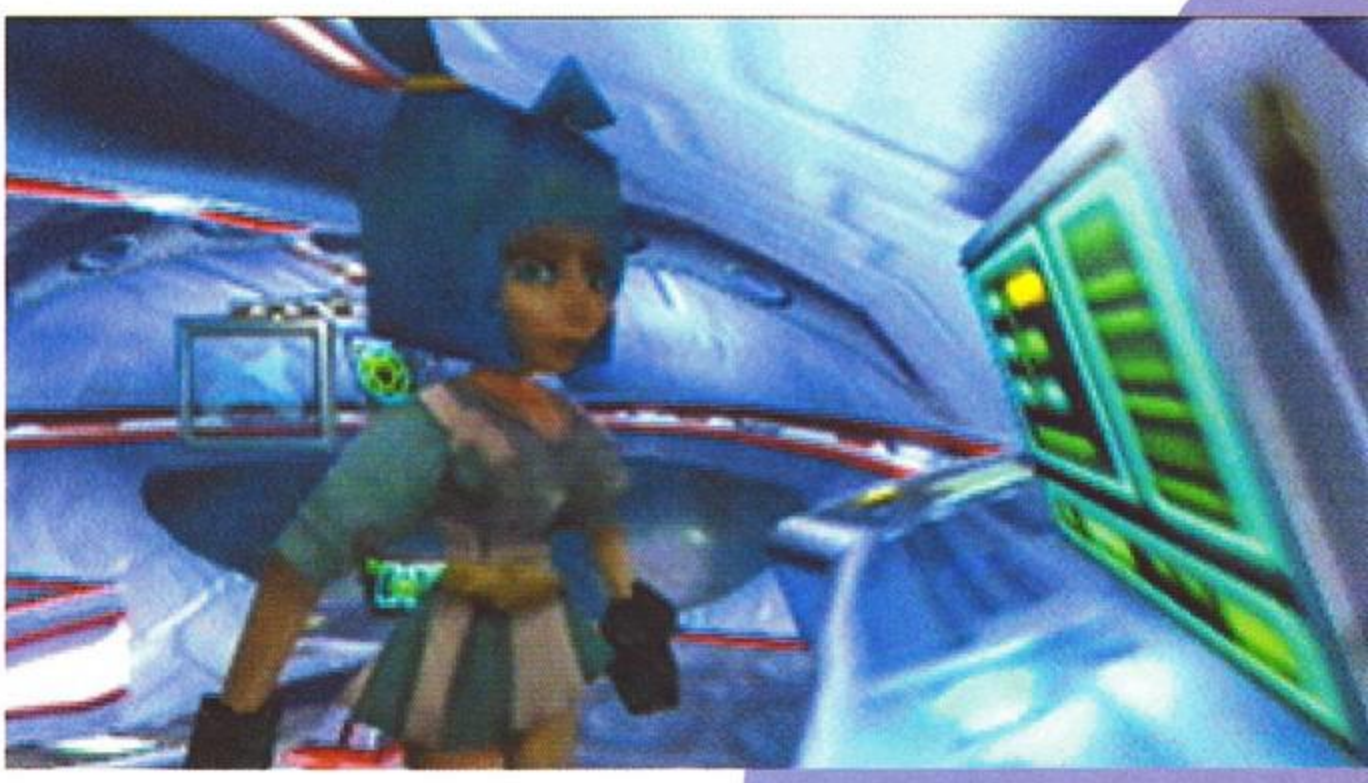
Un passo alla volta, senza fretta

Jet Force Gemini si presenta subito come una grande avventura, su questo non ci piove. Sin dalle prime immagini che scorrono sullo schermo si percepisce l'imponenza strutturale che circonda l'ultima fatica Rare e se ne rimane abbagliati. Una splendida animazione, la prima di una lunga serie, ci mostra il team Jet Force Gemini (composto da Juno, Vela e Lupus) costretto a fronteggiare un assalto portato da della gentaglia appartenente all'impero di Mizar (così dicono). L'attacco e il caos che ne segue ha come immediato effetto la divisione dei tre compagni, costretti ognuno a scappare in una direzione differente. Da qui in poi, con l'astronave di Juno che atterra su Goldwood, inizia la nostra avventura; andare in cerca dei nostri compagni, sgominando le file nemiche e liberando i Tribals dalla schiavitù in cui le forze di Mizar li hanno ridotti. In realtà la struttura di Jet Force Gemini è molto più aperta di quanto non si possa capire dalla sintesi che avete appena letto; nei primi tre degli undici

sterminati livelli che andrete a esplorare impersonerete non solo Juno ma anche la dolce Vela e il simpatico Lupus, ripercorrendo le vicende che permetteranno ai tre di ritrovarsi nel palazzo del perfido Mizar. Da qui in poi la vostra libertà d'azione sarà completa; potrete continuare nell'esplorazione con un personaggio qualsiasi o tornare indietro nei livelli precedenti, per completare quelle parti che richiedevano le abilità di uno dei tre o quelle porte che non si volevano proprio aprire o salvare quei Tribal (quella specie di Ewok che vedete nelle foto) che sembravano irraggiungibili. Dovete sapere, infatti, che ognuno dei componenti della Jet Force Gemini è dotato di particolari abilità che dovrete sfruttare nel momento giusto per superare determinati ostacoli; Juno può camminare sulla lava e il fuoco non gli provoca danni, Vela può nuotare sott'acqua mentre Lupus può volare per brevi periodi sfruttando il suo jet pack.

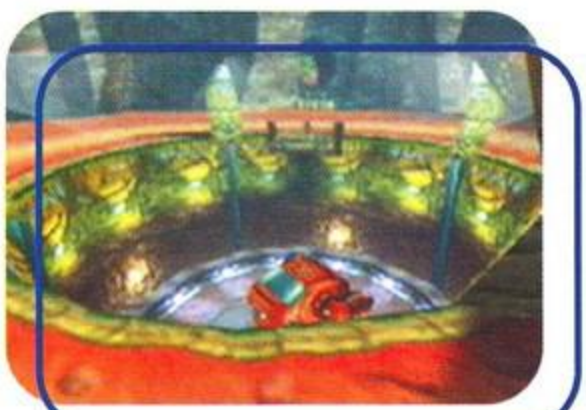
C'è un universo dentro e fuori il N64

Con il procedere dei livelli il vero spirito di Jet Force Gemini (da qui JFG) affiora in tutto la sua magnificenza. Con l'arrivo delle prime devastanti armi nel nostro arsenale (triplo lancia missili, mitragliatrice, cannone ad impulsi, ecc.), JFG smette i panni del platform tutto salti ed esplorazione per vestirsi da sparattutto a base di orde di nemici ed esplosioni. Con i Droni che si fanno avanti a gruppi sempre più sostenuti e l'aggiunta di sentinelle giganti, immensi boss e altri innominabili schifezze, ci si trova a sparpagliare budella di mostro in ogni direzione in un turbine di luci e sangue verde. Ed è proprio con questi affollati livelli che si inizia a pregustare il superbo livelli grafico di JFG; le stupende architetture aliene vengono impreziosite da raffinate scelte cromatiche e da una programmazione che sa pescare a piene mani dalle grandi possibilità del N64. Più di una volta il sottoscritto si è fermato ad ammirare lo splendido lavoro dei grafici che hanno creato foreste intricate e ricche di



Primo Impatto

I primi 30 minuti di Jet Force Gemini sono abbastanza convulsi; dopo la bellissima intro iniziale ci si trova a vagare un po' spaesati per Gladwood. Non appena si incomincia a raccapezzare, il livello di difficoltà si alza di colpo e ci si ritrova belli che stecchiti dopo il secondo o terzo scontro a fuoco. Con l'incedere dei minuti la situazione tende a stabilizzarsi e dopo aver preso confidenza con il sistema di controllo (non proprio intuitivo) e con i diversi obiettivi si è pronti per immergersi completamente nella battaglia contro Mizar.



vita, claustrofobiche caverne e inquietanti navi aliene; e che dire poi degli effetti di luce? Le esplosioni hanno una voluminosità, non saprei definirla meglio, che pochi titoli Nintendo possono vantare e un light sourcing, anche se non in tempo reale, tra i più riusciti. Stupende anche le musiche che, grazie ad uno spettacolare effetto Dolby Surround, avvolgono il giocatore ed esaltano la frenesia e l'eroismo che ci spinge nella lotta contro Mizar. Lo stile dei diversi brani è prevalentemente sinfonico, caratterizzato da una maestosità che non li farebbe sfigurare nella colonna sonora del prossimo episodio di Guerre Stellari. Inoltre JFG riesce a proporre sfide sempre diverse, farcite di qualche trovata geniale; infatti oltre a doversi accanire contro orde di Droni, si viene coinvolti nel salvataggio dei Tribal, contando sull'aiuto anche di altri personaggi (uno su tutti il divertentissimo robot Floyds) e su una meccanica di gioco strutturata con grande maestria. Una volta finito JFG, inoltre, (i soliti comunicati stampa parlano di oltre 30 ore effettive di gioco) ci si può sbizzarrire nelle modalità multigiocatore; attraverso una decina di arene che riprendono le ambientazioni più suggestive del gioco, è possibile fronteggiare i proprio amici in duelli all'ultimo sangue, passando per i classici scontri di gruppo e le variazioni sul tema 'capture the flag'. A questo aggiungete una buona dose di personaggi segreti, il supporto per Rumble Pak e la possibilità di salvare ben 6 partite nella cartuccia stessa e avrete un quadro abbastanza completo di ciò che JFG ha da offrirvi.

Potendo Scegliere

Un titolo così particolare come Jet Force Gemini non ha molti altri giochi con cui potersi confrontare. Onestamente l'unico gioco che per impostazione (sparatutto in terza persona con un bel po' di enigmi) e finalità (alieni da massacrare, armi ultrapotenti, ecc.) si può avvicinare a Jet Force Gemini è Body Harvest. Recensito più di un anno fa sulle pagine di Nintendo Magazine, il gioco se la cavò egregiamente, soprattutto per la possibilità di viaggiare nel tempo e per il considerevole numero di mezzi (aerei, macchine, moto, ecc.) che era possibile guidare. Dopo tutti questi mesi di acqua sotto i ponti ne è passata parecchia e Body Harvest non può certo reggere il paragone con il notevole titolo Rare.

Eppur non si muove

Purtroppo in mezzo a tutta questa abbondanza si annidano diverse lacune che irrimediabilmente incidono sulla

Nintendo 64 | Grafica 92 | Sonoro 91 | Giocabilità 88 | Longevità 89 | 90

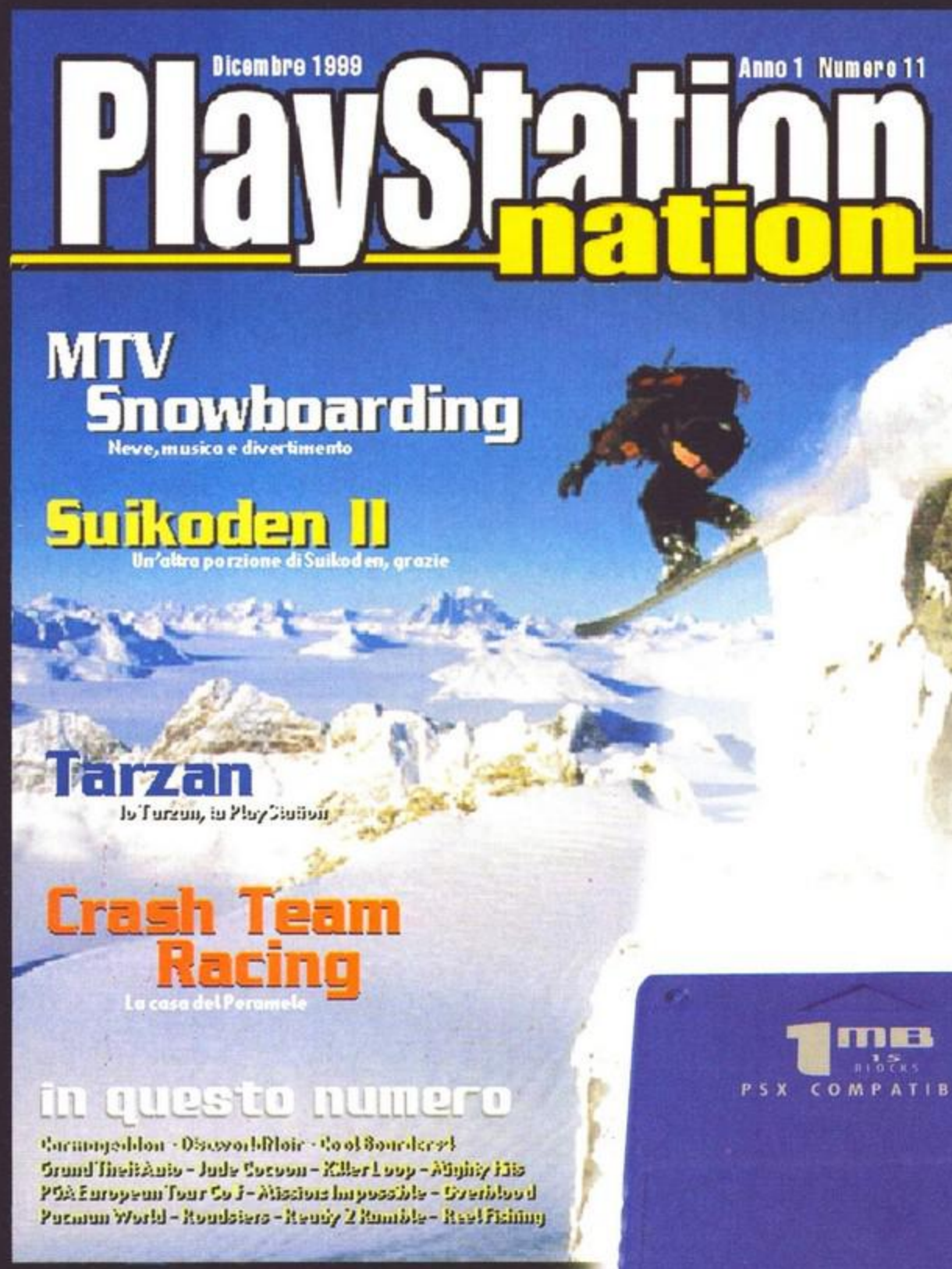
fruibilità del gioco. Come vi suggerisce il titolo di questo paragrafo, il buon JFG infatti scatta; avete capito bene, JFG non è fluido e il frame rate fa davvero fatica a mantenersi costante. E' inutile rigirare la frittata sostenendo che è un'incertezza che si nota solo nelle zone all'aperto o ricche di elementi grafici; sono discorsi che si fa fatica a digerire per un titolo pensato per rivaleggiare con Mario e Zelda. Sono d'accordo che lo splendore grafico, la frenesia dell'azione e il coinvolgimento nel gioco rendono meno percepibile questo disturbo, ma è innegabile che il suo impatto sulla giocabilità. Strano invece, che Rare sia incappata in un circolo vizioso come quello che caratterizza il salvataggio dei Tribals; dovete sapere che, al contrario di Mario o Banjo, per finire JFG è obbligatorio salvare tutti i Tribals. Il problema è che molti dei Tribals sono stati infilati in posizioni veramente infime o vicino a nemici e esplosivi; una mossa falsa e vi dovete rigiocare da capo l'intero livello. Se a questo aggiungete che il livello di difficoltà arriva al livello medio molto rapidamente e ogni volta che rigiocate un livello con un altro personaggio, vi ritrovate davanti tutti i Droni e le porte nuovamente chiuse, capirete bene quanto frustranti possano diventare certi passaggi. Il sistema di controllo non è intuitivo, la gestione delle telecamere virtuali non è sempre precisa e mille altre superficialità (le sequenze animate non si possono saltare), non riescono a dare a JFG quel tocco di coerenza, di completezza che contraddistingue i grandi videogame. Rare ci aveva promesso un capolavoro e invece ci ha dato solo un buon gioco. Ci aveva assicurato una grande avventura, degli straordinari effetti speciali e un sacco di divertimento; e c'è li ha dati, certo, ma nel suo calderone, insieme a questi ingredienti, si è dimenticata di aggiungere un pizzico di polvere magica. Ne sarebbe bastata pochissima, giusto qualche granello e avremmo avuto tra le mani un nuovo capolavoro invece che "solo" un buon gioco.

Nintendo 64

Jet Force Gemini ha rischiato per poco, veramente poco di diventare un grandissimo videogame; purtroppo una serie di lacune, anche abbastanza banali, non gli hanno permesso di raggiungere le vette più alte. Si tratta comunque di un prodotto di buon livello, dotato di una longevità di tutto rispetto e di una grafica, la di là dei problemi di fluidità, tra le più spettacolari viste su N64. Peccato.

NON PERDETE IL NUMERO DI DICEMBRE DI PLAYSTATION NATION

UNA VALANGA DI NOVITA' E IN REGALO UNA MEMORY CARD



OGNI MESE IN EDICOLA

RADIO DEEJAY

ZYC TECHNOLOGY LIMITED

Entra negli Original Levi's® Store
X prOvare in Anteprima i nuovi giochi PlayStation

Spyro 2

Tarzan

Formula One '99

Crash Team Racing

This is Football

ORIGINAL LEVI'S® STORE
ALESSANDRIA - via Bergamo 11
AOSTA - via De Tillier 42
BARI - via Calefati 52
BERGAMO - via Angelo Maj 10
BIELLA - via S. Filippo 13
BOLOGNA - via Zamboni 5/c
BOLZANO - corso Libertà 15
BRESCIA - c.so Mameli 61
BRINDISI - c.so Umberto I 32/34
CAGLIARI - via Manno 64
CATANIA - via Etnea 75/77
COMO - via B. Luini 7
COSENZA - via Arabia 12
FERRARA - p.zza Trento Trieste 29/31
FOGGIA - p.zza Umberto Giordano 45
FORLI' - via Biondini 3
LECCE - via S. Trinchese 96
LECCO - p.zza XX Settembre 2
LODI - c.so Roma 60
MANTOVA - c.so Umberto I 51/53
MATERA - p.zza Mulino, 1
MILANO - Galleria Vitt. Emanuele 37/41
MODENA - via Emilia Centro 186
MONZA - via Vittorio Emanuele 20/d
PADOVA - via Zabarella 107
PARMA - via della Repubblica 32
PERUGIA - c.so Vannucci 54
REGGIO EMILIA - via Emilia San Pietro 18/b
RICCIONE - v.le Milano 50
ROZZANO - via Curiel 25 (Fiordaliso)
SEREGNO - c.so Matteotti 52/54
SIRACUSA - c.so Gelone 33/b
TORINO - via Lagrange 13
VERONA - via Oberdan 6
VICENZA - Contrà Vescovado 8/10

...e partecipa al torneo dell'anno!

Dal 2 al 4 Dicembre
ti aspetta una sfida
all'ultima curva
con Formula One '99!
Puoi iscriverti da novembre:
PlayStation e Levi's® All-Duty™
ti aspettano
con fantastici premi.*

** Chiedi il regolamento*
presso gli Original Levi's® Store

Levi's®

PlayStation®

Aut. Min. Ric.

Voto 83

Titolo
PAC MAN WORLD

Descrizione
PLATFORM VENTENNALE

Giocatori
1

Casa Software
NAMCO

Pac Man World

Sono passati vent'anni dalla prima apparizione della pallina gialla che è diventato un simbolo, una vera e propria icona del mondo dei videogiochi. E la Namco è pronta a festeggiare così...

Nel marasma delle riproposte di vecchie glorie, la Namco ha sempre detto la sua grazie alle fortunate collezioni Namco Museum. Del resto, come poteva il più grosso produttore di giochi da bar di tutti i tempi (insieme, ovviamente, a Capcom, Sega e Atari ma in ere "geologiche" mostruosamente diverse...). Ne è nata una vera e propria guerra di mercato che ha portato, non solo alla riedizione originale dei vecchi classici, bensì al rifacimento totale, ovviamente per adattarsi al mercato odierno che vive di poligoni e risoluzioni allucinanti. Ci siamo così trovati a rivedere dei grandi classici rivisitati come Asteroids e Frogger solo per citarne due, con risultati non troppo esaltanti per essere sinceri fino in fondo. Ma la domanda che mi sono sempre posto è stata: hanno senso queste mosse commerciali? Se nel caso delle raccolte di giochi originali molti possono obiettare che sono assolutamente inutili e che possono piacere solo ai nostalgici (effettivamente, penso che pochissimi al mondo sarebbero disposti a pagare cento zucche per portarsi a casa dei giochi di quindici anni fa, se non quella nicchia di avvelenati mostruosi...). E non è concettualmente sbagliato cercare di riproporre, in vesti del tutto rinnovate per carità, schemi di giochi obsoleti? Non voglio entrare troppo nel merito della questione, ma quello che so per

Vi siete mai chiesti che faccia può avere il cane di Pac Man? Io no...

certo è che perlomeno Pac Man ha avuto diverse incarnazioni prima di questo periodo di "revival" e comunque, ben venga, visto che ho sempre amato l'ex-uomo pizza...
La prima volta che ho avuto occasione di giocare a Pac Man World è stato all'E3 di quest'anno e subito ne sono rimasto affascinato, vuoi perché uno dei giochi del pallotto giallo (Pac-Land, se proprio ci tenete a saperlo),

era diventato una sorta di droga per il sottoscritto e non si trattava del solito labirinto con fantasmi e pallini da mangiare, bensì di un platform bidimensionale! Per la prima volta poi, Pac Man venne dotato di braccia, gambe, stivali e cappellino rosso, per affrontare le mille insidie portate da Blinky, Pinky e tutti gli altri fantasmi dei quali ora non ricordo i nomi (sto invecchiando, lo so...).

Con Pac Man World, la Namco sbatte ancora una volta il buon mangia pallini in una nuova dimensione, la terza per la precisione, sfornando un simpatico platform poligonale che strizza molto l'occhio alle precedenti apparizioni. Per la gioia di grandi e piccini, sono state inserite tre modalità di gioco per rendere più vario e accattivante il nuovo avvento: Classic, Quest e Maze.

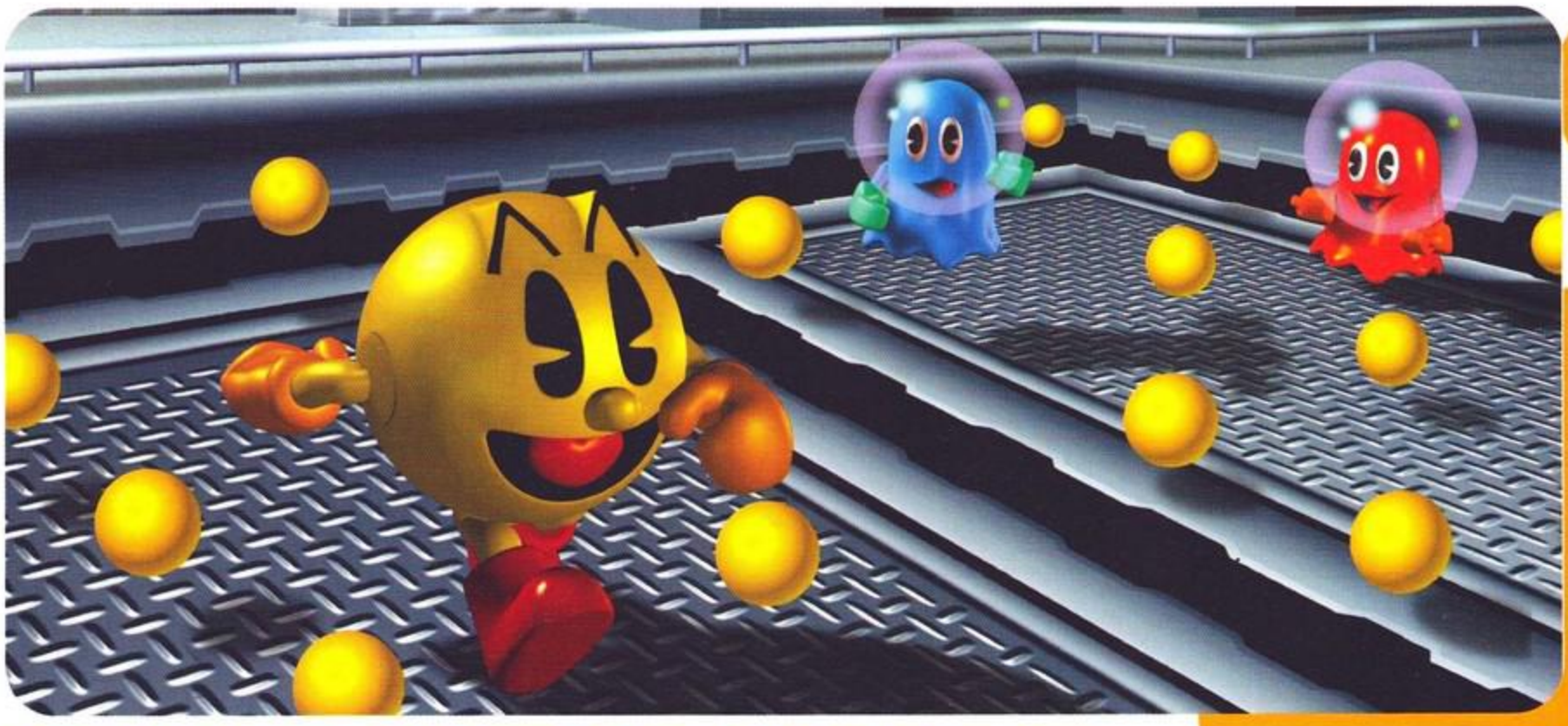
Come si arguisce facilmente dal titolo, la modalità Classic propone il Pac Man originale che fece la sua timida apparizione nelle sale giochi a metà del 1980. In pratica, per chi avesse vissuto gli ultimi venti anni sulla Luna, oppure è nato ieri, si tratta di mangiare tutti i pallini del labirinto facendo attenzione a non farsi toccare dai fantasmi che lo popolano. Esistono delle palline energetiche che rendono per un periodo limitato di tempo i fantasmi vulnerabili alla vorace bocca di Pac Man. E così via, all'infinito...

La modalità Maze, invece, ripropone dei labirinti tridimensionali (avete pre-

Potendo scegliere

Se proprio volete giocare a Pac Man, perché non vi comprate Pac Man? Frugando un po' lo potrete trovare su un qualche Namco Museum insieme ad altri giochi. Sempre che ne abbiate voglia eh.

Senza dovere per forza giocare dei Maze, in alcuni momenti dovrete vedervela con dei fantasmi, ma in vostro soccorso arrivano le pillolozze giganti. Ma occhio al fegato...



Recensioni - Recensioni - Recensioni -

BG GAMES Via Palazzolo, 23/F - 24122 Bergamo
Tel. 035/226732 - Fax 035/4178525

BG games

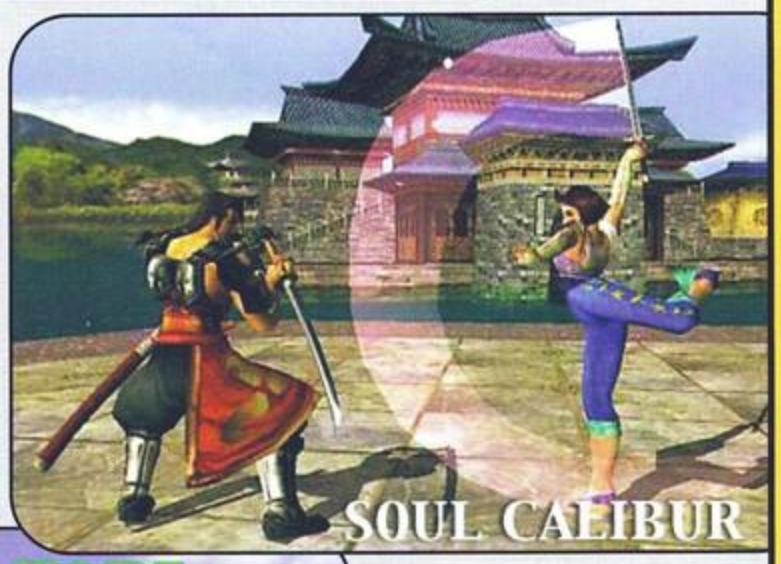
DISTRIBUZIONE VIDEOGIOCHI

PlayStation

Dreamcast™

NINTENDO 64

GAME BOY COLOR



IMPORT JAPAN-USA

DISTRIBUZIONE

Distribuzione giochi e console. Richiedi il tuo listino prezzi rivenditore.

Tutti i migliori giochi per console.

Se non lo trovi da noi, forse... non esiste!

TUTTI I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

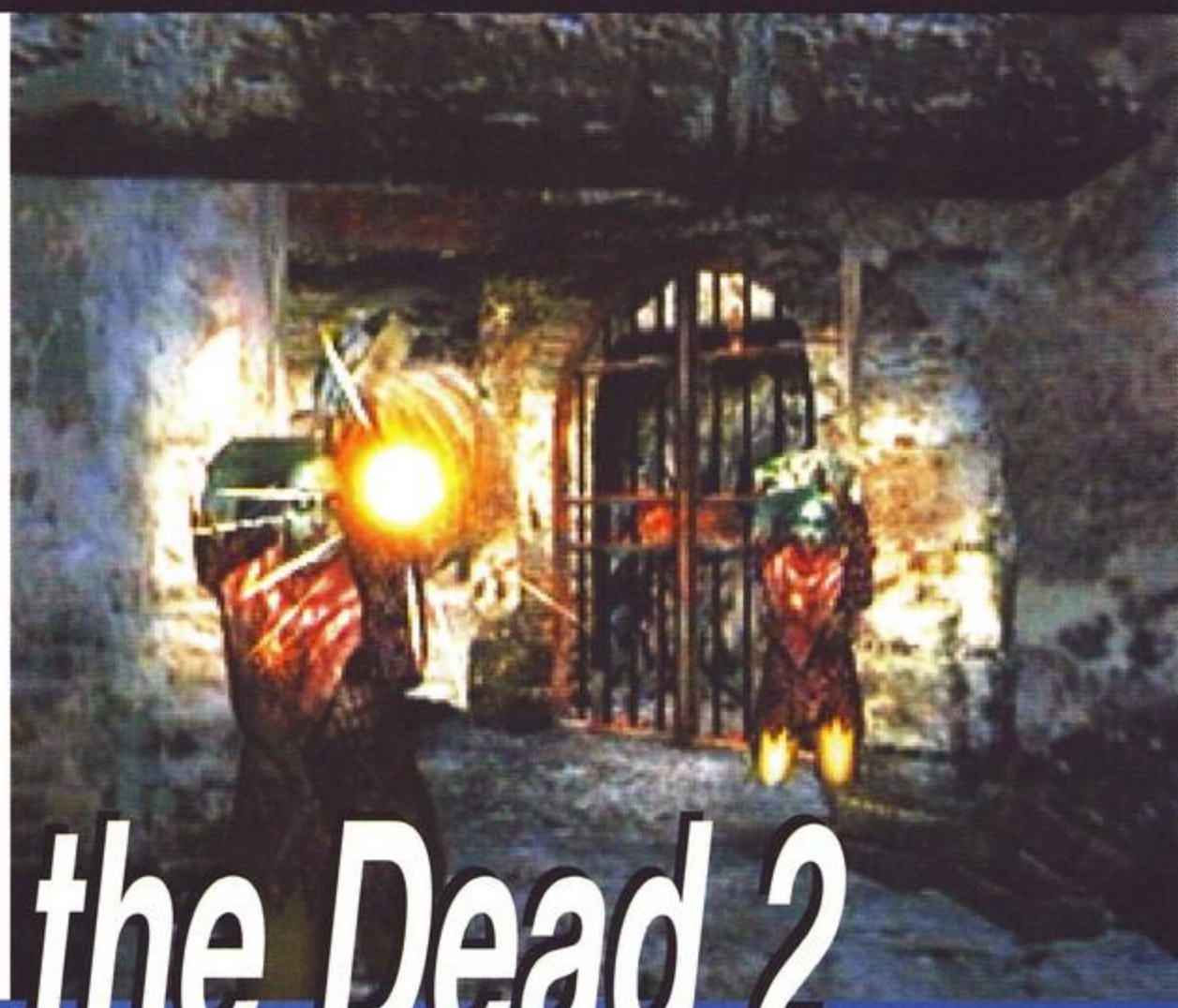
Voto 90

Titolo
House of the Dead 2

Descrizione
tiro a segno con gli zombie

Giocatori
1-2

Casa Software
Sega



House of the Dead 2

Ho sempre desiderato sparare al mio televisore, soprattutto in occasione dei programmi che le nostre emittenti sfoderano a ora di cena...

L'unico zombie buono è uno zombie morto...

Ora posso farlo, ma non per sparare a personaggi come Papi o Fede, ma, ahimè, per concludere la vita di innocenti zombie e di tutto un campionario di orribili mostri che se va in giro a squartare civili innocenti per l'universo di House of the Dead 2. Questo è l'obiettivo che dovrete perseguire in HOD 2: proseguire nell'avventura abbattendo mostri a colpi di pistola e difendendo noi stessi e i civili che incontriamo.

Il tutto viene eseguito tramite la Dreamcast Gun che si rivela attrezzo quasi indispensabile per intraprendere l'esperienza di gioco; il controller DC risulta, infatti, troppo scomodo per il puntamento e il divertimento tipico di questi prodotti si tramuta tosto in una continua frustrazione.

Questo cimitero è troppo piccolo per tutti e due...

HOD2 è tecnicamente ottimo: i mostri sono ben realizzati e altrettanto ben texturizzati mentre i civili si attestano sul discreto / buono. Per quanto

Primo impatto

Presentazione e quantitativo di opzioni nella norma ma al primo sparo inizierete subito a intripparvi e vi staccherete da HOD2 solo quando vi sanguineranno gli occhi.

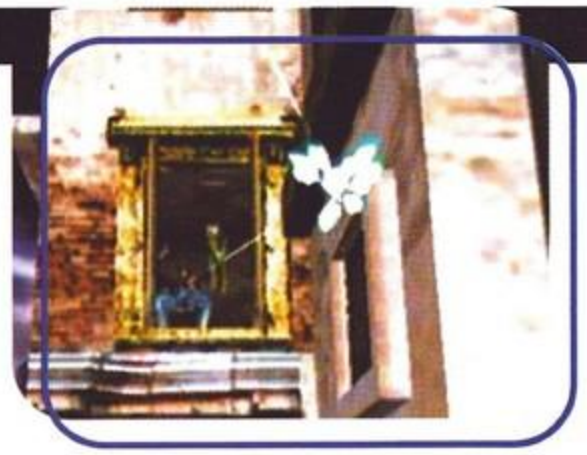
Il boss del primo livello è già estremamente complesso da abbattere: dovrete colpire il diavoletto svolazzante per liberarvi del mostro senza testa.

Dreamcast					
	Grafica	90	Giocabilità	96	90
	Sonoro	85	Longevità	90	

La pistola spara ma, non a tutti i televisori

Esatto, questa è stata l'amara sorpresa che mi ha fatto la Dreamcast Gun non appena ho provato a utilizzarla sul televisore buono di casa mia. Suddetto apparecchio è un nuovissimo 40 pollici a 100HZ e, proprio per quest'ultima caratteristica, è incompatibile con la pistola della console Sega. Incompatibile vuol dire praticamente inutilizzabile poiché il mirino se va allegramente per i fatti suoi (anche di parecchi centimetri) rendendo HOD2 assolutamente ingiocabile. Prima di procedere all'acquisto controllate bene le specifiche del vostro televisore....

riguarda i fondali, anche questi sono di ottima qualità: vari e con texture estremamente realistiche, risultano spesso una vera gioia per gli occhi.
Il sonoro non sarebbe male se non ci fosse un doppiaggio dei personaggi sul mediocre andante che spesso vi tenterà ad abbassare il volume, un vero peccato per tutti gli altri effetti sonori.
Per quanto riguarda la longevità, bisogna dire che questo aspetto non è mai stato il punto forte di questo genere di titoli e quindi la Sega ha visto bene di inserire una modalità training estremamente intrigante e due diverse modalità con cui giocare l'avventura principale. Un ottimo tentativo per aggiungere ore di gioco andato assolutamente a buon fine (date un'occhiata alla difficoltà dell'allenamento e poi ditemi).
La giocabilità è ottima e vi coinvolge subito nell'azione in maniera viscerale. I mostri compaiono dai punti giusti e sono assortiti in modo da offrirvi sempre anche un minimo di pensiero strategico, oltre alla sollecitazione dei riflessi. Qualche power-up sparso per i vari quadri e gli ottimi mostri di fine livello completano una splendida esperienza di gioco che, a mio avviso, è un'altra ottima ragione (con Soul Calibur, Sega Rally e Ready to Rumble) per comprare un Dreamcast.



Potendo secgliere

Molto semplice, non potete scegliere. Al momento HOD2 è l'unico prodotto del genere disponibile per Dreamcast e non ho avuto notizia di alcun progetto simile in fase di realizzazione.

Una dimostrazione dell'ottimo grado di dettaglio nelle texture che ricoprono i nemici; quello a destra sono io alla chiusura del numero di dicembre...

Dreamcast

Un gran bel prodotto questo HOD2, graficamente ottimo e molto divertente dal punto di vista della giocabilità. L'unico problema è il prezzo dell'intero pacco (pistola + gioco) che potrebbe spaventare i non fanatici del genere; so quello che state pensando, "compro il gioco e basta", sarebbe un errore madornale, ve lo garantisco, questo titolo è stato pensato per essere vissuto con la Dreamcast Gun e senza di essa non vale la metà dei voti che gli ho assegnato.

TBWA / BDDP

UM Jammer Lammy.

Musica a palla
e ritmo da sballo.

Chissà come saranno contenti i vicini.

LA PIRATERIA SOFFOCA LA FANTASIA

©Rodney A. Greenblat/Interlink

PlayStation®

SOLO PER PLAYSTATION.

Alza la musica, segui il ritmo e non perdere un colpo.
Se vuoi giocare a UM Jammer Lammy devi imparare a essere più veloce di un batterista
e più preciso di un chirurgo. Se poi vuoi anche vincere, stacca il campanello.

POWER LINE 166.814.814*

OLTRE 600 VIDEOGAMES.

PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it
Um Jammer Lammy TM & © 1999 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Developed by Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
© Rodney A. Greenblat/Interlink. *Power Line è un servizio riservato agli utenti maggiorenni. Costo Lit. 1.540 + IVA al minuto. Gestito da Isicom-Roma.

Voto 83

Titolo
Mortal Kombat Gold

Descrizione
Picchiaduro leggendario

Giocatori
1-2

Casa Software
Midway / Eurocom

Mortal Kombat Gold

Potendo secgliere

C'è bisogno che ve lo dica? Soul Calibur prima di tutti e, in seconda battuta, Power Stone. Questo Mortal Kombat Gold è solo terzo e il Dreamcast è appena nato...

Tanya in un eccesso di entusiasmo dimostra tutto il suo affetto per Quan Chi. Fortunello...

Primo impatto

Di gran lusso. Venti combattenti tra cui scegliere sono parecchi, la presentazione è più che discreta e le opzioni, insieme coi livelli di difficoltà, v'impressioneranno.

Poteva mancare al Dreamcast il suo bel gioco della serie Mortal Kombat?

Mortal Kombat d'oro!

No, decisamente no ed ecco che la Midway ha pensato bene di offrirci questo Mortal Kombat Gold, versione riveduta e aggiornata del precedente Mortal Kombat 4. Le novità rispetto al quarto episodio sono minime: qualche personaggio nuovo (quattro), una manciata di arene inedite e la possibilità di scegliere le armi.
Tutto quello che vidi ai tempi di MK4 per Nintendo 64 (un anno addietro) fa il suo ritorno in questa versione Dreamcast: grafica velocissima e ottimamente dettagliata, buon sonoro, ottima giocabilità e invidiabile longevità. A questo aggiungete splatter a volontà, sedici lottatori e una decina di arene diverse con qualche sprazzo d'interattività coi fondali e avrete un ottimo titolo.

Non è tutt'oro...

Il problema, purtroppo, risiede nel fatto che la grafica era "ottimamente dettagliata" per un Nintendo 64, ora che siamo su un Dreamcast e la paragoniamo ai clamori dello splendido Soul Calibur fa una figura a dir poco ridicola; dal numero di poligoni fino alla qualità delle texture (discreta ma lontana anni luce da quella di SC) il paragone è improponibile, il che rende questo titolo vecchio e inutile già dal suo arrivo sugli scaffali.

Dreamcast

Mortal Kombat Gold potrebbe non essere male, l'unico problema è che la macchina su cui gira è un Dreamcast e che su questa console c'è già Soul Calibur, il picchiaduro più bello del pianeta.
Che dire d'altro? Al limite, potrei consigliarlo ai fanatici della serie che non concepiscono di fare a botte se non con Raiden e Cyrax ma gli altri risparmino il denaro per acquisti più sapienti.

Davide Pessach

e.mail info@calamaitekno.it

INTERNET

CALAMAI

TEKNO

VIDEOGAMES

www.calamaitekno.it

DREAMCAST

In arrivo tutti i giochi e gli accessori
Telefonare per disponibilità
Giochi JAP a partire da L. 69.000

PAL
JAP
USA

PLAYSTATION L.229.000

VOLANTI PSX A PARTIRE DA L. 49.000

OFFERTA: 2 GIOCHI PSX A L. 99.000 CON PORTA CD OMAGGIO

STREET FIGHTER COLLECTION PAL - MEGAMAN 8 PAL - MARVEL S. HEROES VS STREET FIGHTER - NINJA - SHADOW OF DARKNESS - COOLBOARDERS 3 - BOMBERMAN FANTASY RACE - COLONY WARS VENGEANCE - AKUJI THE HEARTLESS - MEGAMAN LEGENDS - VIRTUAL POOL - POOL HUSTLER - RAMPAGE 2 - BLOODY ROAR 2 - GLOBAL DOMINATION - TENCHU - BLOOD LINES - DEVIL DICE - SYPHON FILTER

OFFERTISSIMA GIOCHI N64 PAL·JAP·USA TELEFONATECI!!

È ARRIVATO VIPER M-1 per PC

il primo gioco HENTAY in italiano e senza censure a

L. 59.000

50122 FIRENZE . VIA DEI CIMATORI, 17/R
TEL. 0552382243 . FAX 055296911

CALAMAI TEKNO
INTERNET.VIDEOGAMES

Voto 87

Titolo
Aerowings

Descrizione
Simulatore di volteggio

Giocatori
1/4

Casa Software
Crave

Aerowings

Anche se non sembra dai tanti numerini sullo schermo, non sono molte le cose da tenere sott'occhio durante il volo.

o non so guidare il caccia, ma un mio amico sì, però non mi vuole insegnare a farlo.

Comincia la recensione più breve del mondo

Prima di tutto ci tengo a precisare che questa non è una simulazione di volo "classica", non dovrete infatti imparare a pilotare il vostro bell'aeroplanino per poter un giorno dirottare un vero aereo, e non dovrete nemmeno apprendere le complicate tecniche di combattimento al comando dei caccia. Quello che dovrete fare sarà sì di imparare a pilotare un velivolo, ma allo scopo di entrare a far parte di una formazione acrobatica.
Siete emozionati? Io molto, ma non ho abbastanza righe per dimostrarvelo. Le modalità di gioco sono numerose e tutte piuttosto interessanti, tra tutte spicca la "Blue Impulse Mission", nella quale dovrete imparare a volare per poter arrivare a comandare un'intera squadriglia acrobatica e la "Sky Mission Attack", che vi permetterà di affrontare il gioco in maniera un pelino più arcade. Gli aerei selezionabili sono ben 11, alcuni dei quali molto divertenti da manovrare.

Dreamcast

Tecnicamente è piuttosto ben fatto e gli aerei propongono un modello di volo credibile anche se non terribilmente realistico. Il controllo dei mezzi, comunque, è stato molto semplificato, rendendo ben chiaro l'intento dei programmatori che non è di fare un simulatore di volo "vero", ma un simulatore di volo acrobatico.
Giocare in quattro è molto divertente e anche da soli, se siete degli amanti del genere, non rimarrete delusi da quello che in fondo è un titolo "di nicchia" ma ben realizzato...

Raffaele Sogni

a Moncalieri (TO)
Corso Roma, 69
Tel. 011.682.26.35
Fax 011.606.89.85

AMiCi Del Gioco

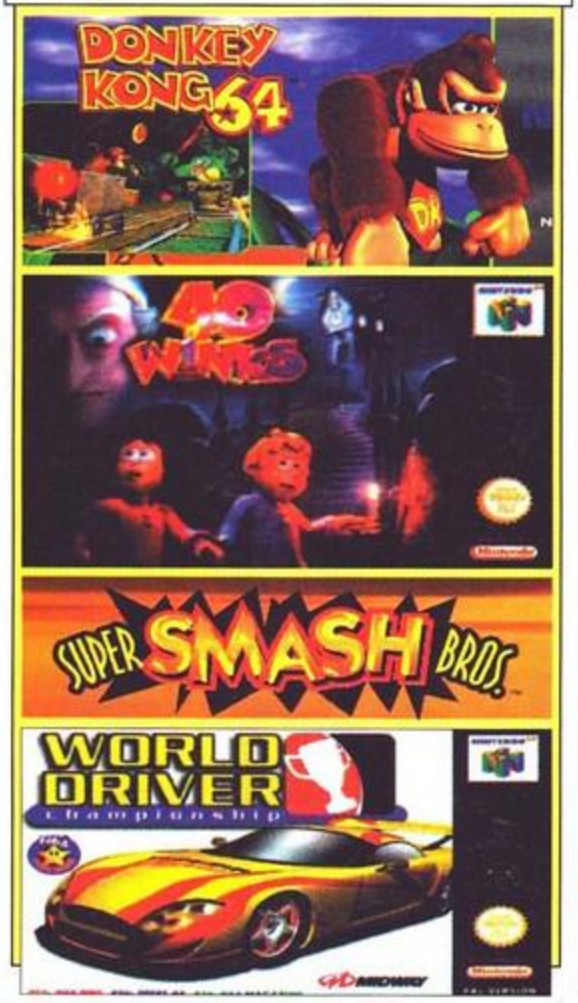
x rivenditori
Telefona o richiedi il nostro listino via fax allo 011.606.89.85

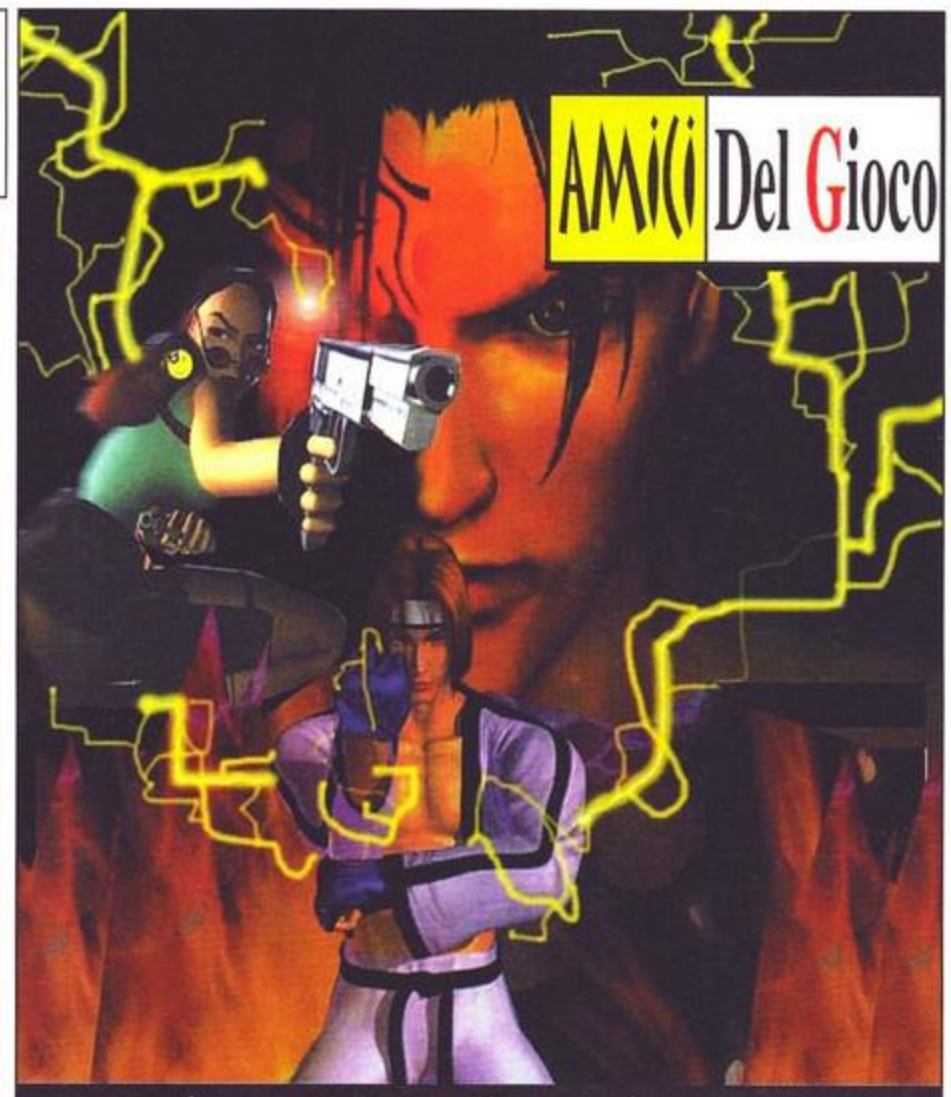
venite a trovarci nel nuovo punto vendita, convenienza e assortimento vi aspettano

Buon Natale

aperti anche la domenica

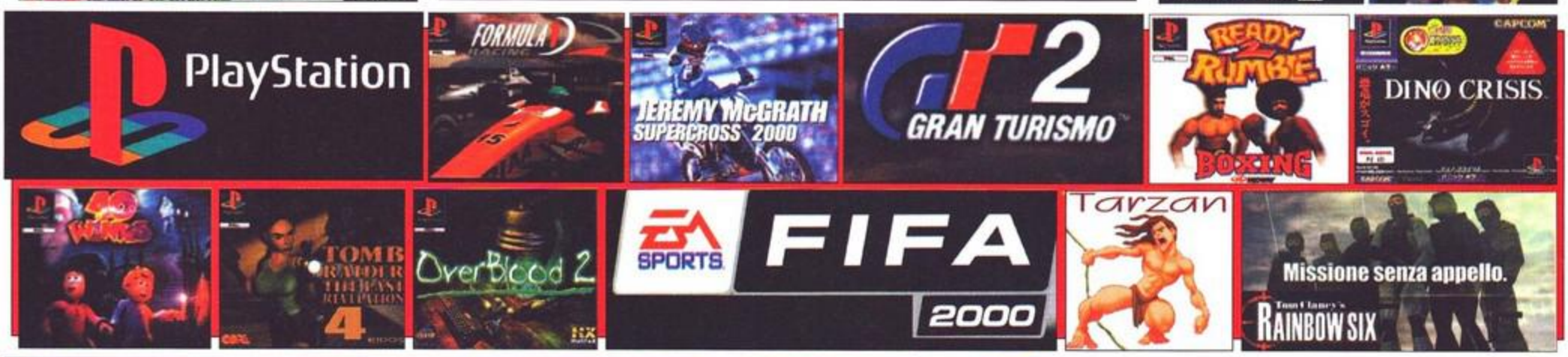
NINTENDO 64





Dreamcast

PlayStation



Visita nella tua città i nostri **POINT**

SUSA
YES VIDEO MUSIC
P.zza III Reggimento Alpini, 2/a

TORINO
COMPUTER GAMES
Via Monginevro, 86/bis Torino

CHIERI (TO)
Videotime
Via Carlo Alberto, 6

PALERMO
FUTURE GAME
FUTURE GAME • Via Vincenzo Errante, 18

MR. ALED
LA SPEZIA
C.so Nazionale, 274
SARZANA (SP)
Via XX Settembre, 53
CARRARA (MS)
Via Cavour, 17

PC CD-ROM

DVD VIDEO

PORTACHIAVI • MAGLIETTE
CAPPELLINI E GADGET VARI
Degli eroi dei cartoni e dei tuoi videogames preferiti

VUOI ENTRARE A FAR PARTE DI UN GRUPPO CHE BADA ANCHE AI TUOI INTERESSI?
TELEFONACI E SCOPRIRAI CHE ESISTE 011.606.89.85

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

For the first time in the world
(Per la prima volta nel mondo)

THE CLIMBER

The robot that climbs everywhere
(Il robot che si arrampica dappertutto)

Climbs up, down, around..

sale, scende, gira...

ANTI-GRAVITY

THREE COLORS:
Graphite Gray, White Hot, Magnesium Blue
TRE COLORI:
Grigio Grafite, Bianco Freddo, Blu Magnesio

E' un'esclusiva della linea

e-XSITE

Distribuito da NEWEL - via U. La Malfa, 134 - Cormano (MI) - Tel. ++39 02 61555360/364 - Fax ++39 02 61555361/333 - http//www.newel.it

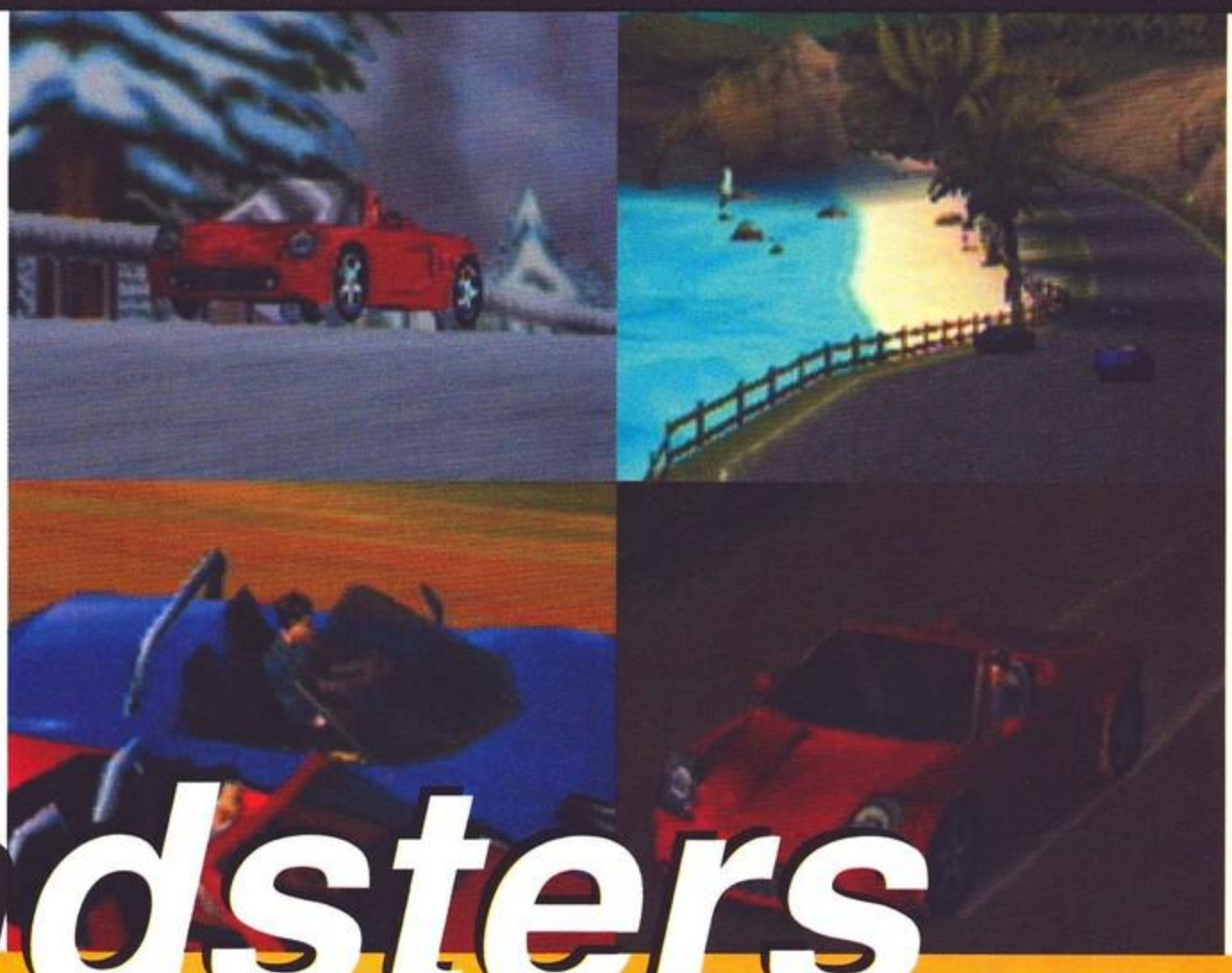
Voto 83

Titolo
Roadsters

Descrizione
Corse panoramiche

Giocatori
1 - 4

Casa Software
Titus

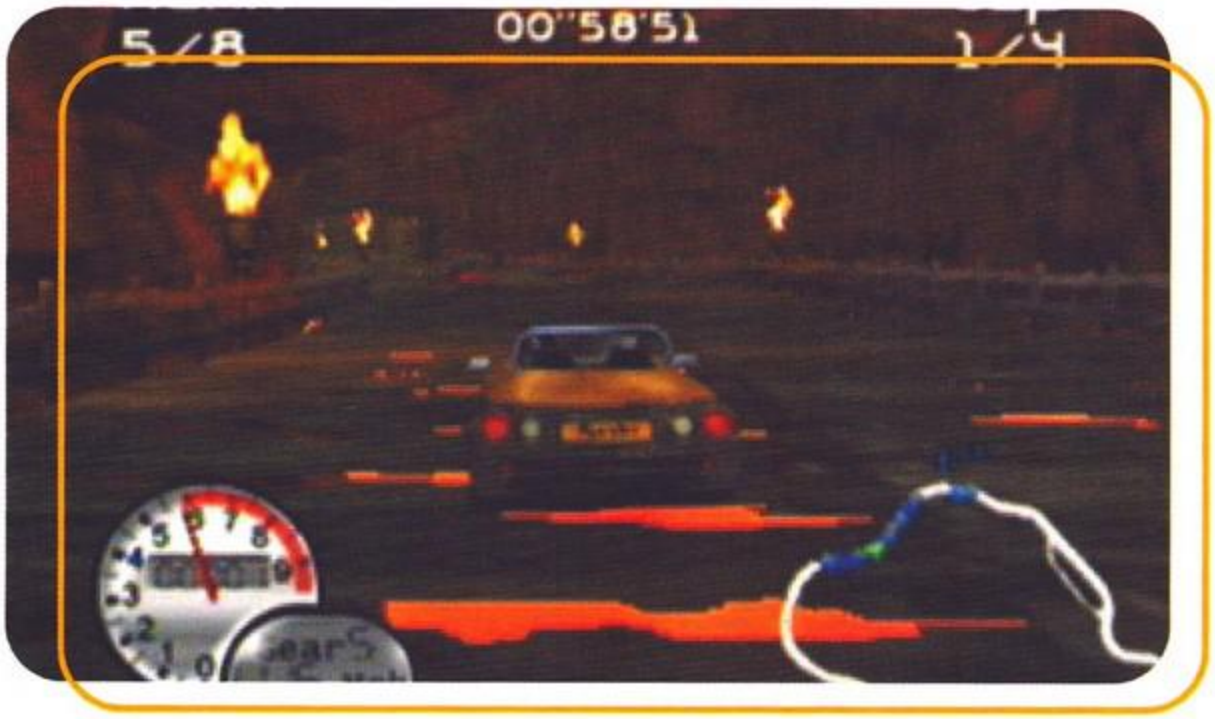


Roadsters

Nell'affollato panorama dei giochi di guida per N64, la Titus prova a mettersi in mostra con un titolo basato su alcune piacevoli licenze. Andiamo a vedere se ha giocato bene il suo asso nella manica...

La strada è come una jungla, ma con più zebre

Ancora giochi di guida per N64? Ancora giochi di guida disimpegnati e volutamente non simulativi? Ancora giochi slegati dalla realtà? Non proprio. Dopo i singoli accordi visti in Automobili Lamborghini, con cui Roadsters è strettamente imparentato, e Beetle Adventure Racing, la Titus è la prima casa a proporre un titolo con qualche interessante licenza. Fiat, Alfa Romeo, Ford e Mitsubishi sono alcuni dei nomi che ritroverete tra i menu, associati ad altrettante Barchetta, Spider, ecc; ma non solo, dove mancano le licenze ufficiali, il giocatore non stenterà a riconoscere modelli che richiamano Ferrari, Lamborghini, Aston Martin e tante altre affascinanti dream car per un totale di oltre 30 bolidi. Una volta accesa la console e



superate le solite schermate di rito, ci si trova davanti il menu di gioco principale; niente di nuovo fino qui, le solite voci di configurazione dei parametri di gioco, la gestione delle partite salvate e le tre opzioni di gioco. Le prime due, rivolte al gioco in singolo, presentano la tradizionale dicotomia campionato / fatti subito un bel giretto, mentre la terza è per le sfide di gruppo. Già a questo punto il mio entusiasmo comincia a raffreddarsi; ma come, tutto qua? Il multiplayer non riesce ad intaccare la mia perplessità; la maggior parte dei tracciati (in totale sono 10) sono già disponibili, ma la scelta delle vetture è limitata alla classe C, quella base. Se voglio qualcosa di più performante, mi avvisa una schermata, devo darmi da fare e vincere i vari trofei della modalità campionato. Anche per la gara veloce blocca la mia frenesia corsaiola con la stessa insensibilità e mi spinge a partecipare al primo trofeo. A questo punto il vostro prode si rassegna, si iscrive alla prima stagione e dopo aver scelto uno degli odiosissimi personaggi, si mette alla ricerca di una vettura da comprare con il misero budget di partenza. Come avveniva in Top Gear Overdrive, tanto per fare un esempio noto, la cifra in vostro possesso ad inizio partita vi permetterà di comprare una macchina di media potenza e niente di più; con il susseguirsi delle vostre vittorie potrete migliorarne le caratteristiche o gettarvi in una selvaggia compravendita che vi porterà fino ai mostri della categoria A.

Che spasso il sorpasso

La parentela di Roadstres con il più vetusto Automobili Lamborghini non si limita solo allo stesso team di sviluppo, ma anche all'engine poligonale.

Primo impatto

Come tutti i giochi di guida, anche Roadstres propone un approccio abbastanza lineare. Dopo aver premuto un paio di volte il tasto start si è già di fronte alla schermata principale, intenti a scegliere la modalità di gioco. Dopo essersi scelti un alter ego, si passa ai box per l'acquisto-modifica delle propria vettura; un altro paio di conferme e si è subito in pista. I primi tracciati non lasciano molto spazio per ambientarsi, un paio di curve sbagliate e ci si ritrova in ultima posizione; gli avversari non mostrano alcuna pietà e ricominciare da capo è l'unica alternativa. La curva di apprendimento non presenta particolari discontinuità e permette di superare la prima stagione senza doversi slogare le dita sul pad; da qui in poi la strada è tutta in salita e in cima arriveranno solo i migliori.

Potendo scegliere

Inutile e dispersivo mettersi a citare tutti i giochi di guida per N64, meglio concentrarsi sui giochi che non dovrebbero mancare a tutti gli amanti dell'alta velocità:

- World Driver Championship: il mini-Gran Turismo per N64
- Beetle Adventure Racing: dannatamente divertente e pieno zeppo di segreti e scorciatoie, è il titolo con il miglior supporto multiplayer
- Top Gear Overdrive: grafica superba, giocabilità stratosferica e una colonna sonora da panico
- Top Gear Rally: un vero classico, nonostante il livello di difficoltà abbastanza alto
- Monaco GP Racing Simulation 2: fino a F1 GP2, è lui il dominatore nelle simulazioni di F1
- Wipeout 64: veloce e spettacolare come solo Wipeout sa essere

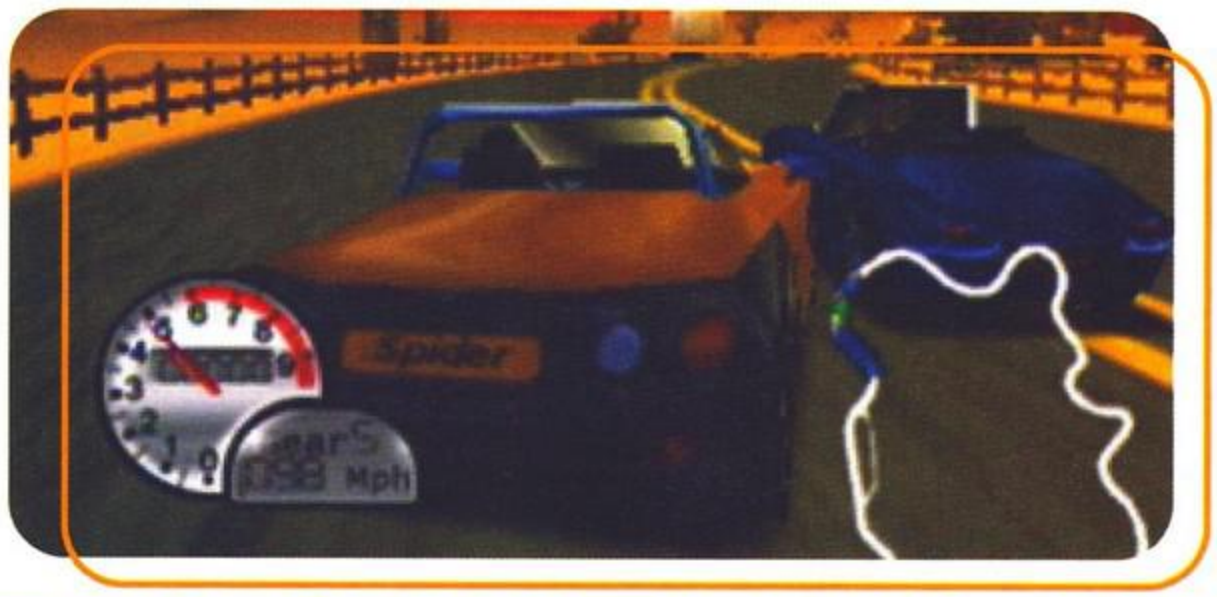
Per l'occasione, infatti, il lacunoso motore grafico alla base di AL è stato oggetto di una pesante ristrutturazione che ne permetta il confronto con le ultime produzioni e renda giustizia al fior fiore di macchine che avremo la possibilità di guidare. I miglioramenti saltano subito all'occhio; il numero di poligoni sullo schermo è salito parecchio, il frame rate è stato inchiodato su valori discreti ed anche il livello di dettaglio è stato oggetto di revisione. Sono state introdotte texture di ottima qualità insieme ad un discreto numero di 'effetti ambientali'; riflessi sulle carrozzerie, riverberi dei fari sull'asfalto bagnato, sgommate più convincenti e un paio di altri elementi per aumentare il realismo del gioco. Il mancato supporto all'Expansion Pak, invece, implica la mancanza dell'alta risoluzione, che avrebbe potuto essere implementata anche con la modalità letterbox già vista in Beetle Adventure Racing o World Driver Championship. Non posso che esprimere un giudizio positivo sui tracciati di Roadsters, stracarichi di particolari, dettagliati e ben caratterizzati che si suddividono in base a precise, e un po' stereotipate, aree tematiche: Area 51, civiltà precolombiane, castelli medievali e via dicendo. Vi risparmio la lista della spesa, ma vi basti sapere che considero i tracciati di Roadsters tra i più affascinanti e completi mai apparsi su N64 - ma non i migliori; infatti, nonostante tanta magnificenza visiva le varie piste non sono tra le più divertenti e guidabili. Chicane troppo tecniche, curve a gomito da affrontare con precisione millimetrica mal si sposano con lo stile di guida richiesto; Roadsters è un'arcade, inutile pretendere di trasformarlo in una versione 'panoramica' di World Driver Championship.

Il lato oscuro della forza (centrifuga)

Nella lista degli ingredienti che servono per mettere insieme un gioco di guida degno di questo nome non può mancare la funzione di replay; in questo Roadsters si è dimostrato ligio alla consuetudine, ma ha cercato di aggiungere un qualcosa di proprio a questa funzione. E' infatti possibile, oltre che rivedersi ogni gara da diverse angolazioni, mettere in pausa il gioco nel bel mezzo di una corsa e ruotare e/o zoomare la telecamera vir-

Nintendo 64 Grafica 86 Sonoro 83 Giocabilità 79 Longevità 80 **83**

tuale intorno al proprio veicolo. Si tratta di un'opzione interessante, forse non così stravolgente, ma che permette di dare sfogo agli appassionati del moviolone stile Processo del Lunedì.
Le tre visuali disponibili invece riservano meno esaltazione, essendo scelte in modo da causare il maggior disagio possibile. La valutazione sulla giocabilità, oltre che dalle valutazioni espresse nelle righe precedenti, è stata influenzata anche dalle scontrose risposte ai comandi del pad; le vetture, una volta raggiunto il limite di aderenza, diventano incontrollabili con la relativa dose di testacoda e fuori pista che ne consegue. Guidare cercando sottosterzi e derapate è una buona idea solo se si vuole arrivare ultimi a tutti i costi, mentre se avete una qualche intenzione di passare di categoria entro l'inizio del nuovo millennio è meglio esibire uno stile di guida più pulito e preciso. Gli avversari poi sono estremamente infami e non non si fanno problemi a venirvi addosso o a mandarvi fuori pista (e restituire i favori è quasi impossibile).
La struttura basata su categorie di vetture e possibilità di upgrade dei mezzi è abbastanza intrigante, anche se la quantità di denaro richiesta per le modifiche è tale da rendere questi smanettamenti non troppo frequenti.
Di sicuro, nel gioco in singolo, il punto di forza di Roadster è nella sfida per la vittoria nei vari campionati e l'accesso alle vetture più potenti; il divertimento e la frenesia della modalità multiplayer è direttamente proporzionale al degrado mentale dei vostri amici. Con le persone giuste, una bella scorrazzata a bordo dei bolidi di Roadsters può essere un'esperienza esaltante, in caso contrario proverete nostalgia per i vostri libri di studio.
Tirando le somme questo Roadsters qualche scusa che ne giustifichi l'esistenza c'è l'ha; licenze ufficiali per una buona metà dei veicoli, ambientazioni suggestive e dettagliate accompagnate dal buon grado di sfida fornito dalla suddivisione in categorie. Di contro tutti i piloti all'ascolto dovrebbero tener conto di una giocabilità appesantita da tracciati non sempre convincenti e da un modello fisico che non lascia spazio ad una guida spensierata o approssimativa, prima di un possibile acquisto.



Nintendo 64

Preso singolarmente Roadsters è un prodotto confezionato con una discreta cura e abbastanza godibile. Con una giocabilità imbastita con più attenzione ed una longevità gestita meglio Roadsters avrebbe potuto svettare con orgoglio in mezzo alla mera di giochi di guida per N64, ma anche così si lascia giocare piacevolmente. Del resto le licenze ufficiali di alcune importanti case automobilistiche, anche italiane, e una grafica di tutto rispetto sono qualità che non passano certo inosservate.

Vicenza 0444 326.362
dominio@protec.it
DOMINIO
TI PORTIAMO IN ALTRI MONDI
Sesto San Giovanni 02 26.20.680
Milano 02 48.952.821
Bassano del Grappa 0424 524.639
JOYSTICK fun
magemig@tin.it
CRAZY VIDEO
joyfun@libero.it
Le Portefranche -Erbusco- 030 77.22.694

Voto 85

Titolo
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAINBIKING

Descrizione
CAPITOMBOLI IN BICICLETTA

Giocatori
1/4

Casa Software
CODEMASTERS

No Fear Downhill Mountain Biking

Hai voluto la bicicletta? E adesso pedala...

Grazia, Graziella e Mountain Bike
Siete preda del fascino delle due ruote? Siete dominati dal demone del ciclismo? Peggio per voi. No Fear Downhill Mountainbiking prende spunto dalle sempre più diffuse gare di mountain bike, che in America sono molto seguite ma che anche in Italia hanno il loro bravo seguito di appassionati. Le Mountain Bike, inoltre, hanno una tale diffusione che tutti quelli che sanno andare in bicicletta (quindi tutto il mondo a parte i bambini più piccoli di tre anni e MA) ne possiedono o ne hanno posseduta una. Almeno in apparenza, dunque, il gioco potrebbe attirare un bel po' di pubblico. Le competizioni esistenti che vedono come protagoniste le Mountain Bike sono piuttosto numerose (o almeno credo) ma questo gioco della Codemasters potrete affrontare una sola disciplina, cioè una corsa in discesa contro un avversario; visto che però il semplice fatto di sterzare ogni tanto in prossimità di una curva poteva rendere il prodotto eccessivamente noioso, i bravi programmatori hanno ben pensato di inserire anche il fattore resistenza, fattore che andrò ora a spiegarvi: durante la competizione sarete obbligati a pedalare come dei dannati, sia perché non sempre il tracciato sarà in discesa sia perché la vostra velocità tenderà comunque a diminuire nelle curve particolarmente strette o a causa di qualche collisione con i bordi della pista o altro... Insomma, vi dovrete dar da fare. Il problema sta nel fatto che più spingerete sui pedali più la vostra energia

Il corridore, scarta tutta la difesa, si avvicina alla porta, tira... ed è palooo!

Le corse contro se stessi sono entusiasmanti almeno quanto quelle disputate contro il computer.

Primo Impatto

Diciamocelo, giochi di corse in discesa in bicicletta non è che ce ne siano tantissimi. O vi pigliate questo o niente.

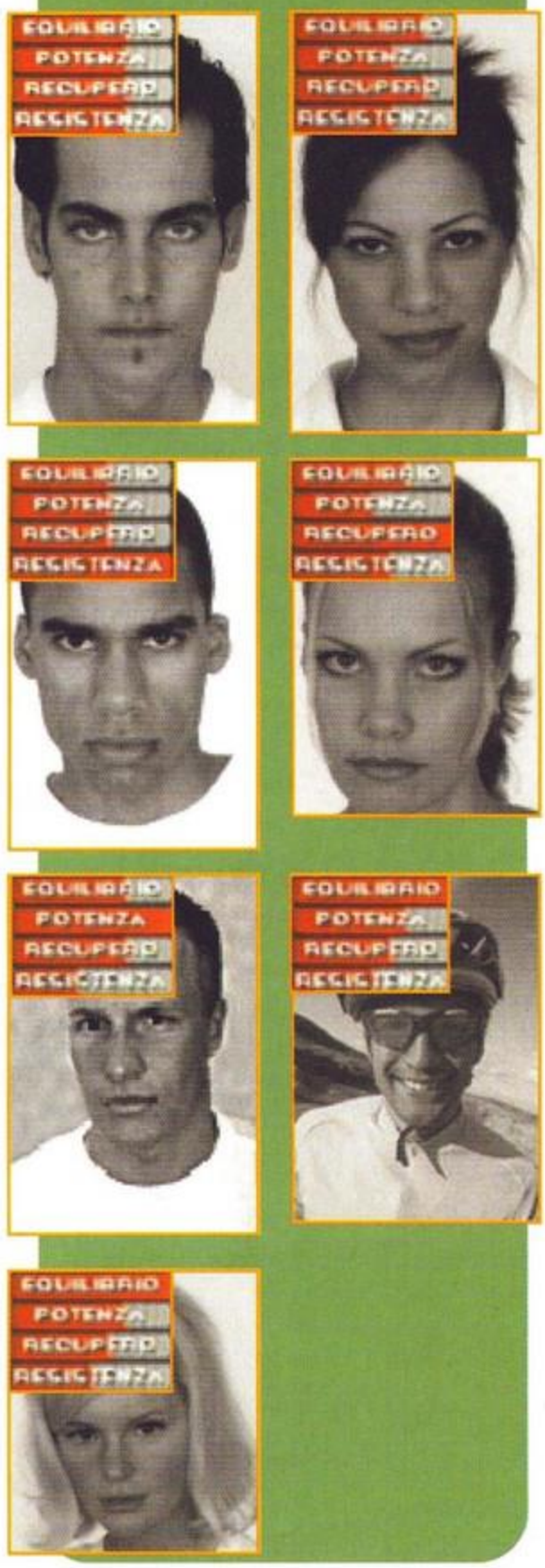
scenderà (per poi risollevarsi subito non appena smetterete) e una volta ai limiti del collasso il vostro bravo alter-ego andrà piano comunque o addirittura smetterà di pedalare. E' molto importante, quindi, saper dosare bene le vostre capacità di spinta, soprattutto perché se vi troverete senza fiato in pianura il vostro avversario si porterà quasi sicuramente a casa la vittoria (una mia cara amica). Evitate quindi di pedalare quando siete già lanciati a trecento all'ora. Purtroppo, alla Codemasters non hanno pensato di inserire un bel contachilometri, quindi non potrete mai sapere con precisione se la vostra velocità potrà essere ulteriormente incrementata pedalando o meno, risultato: molto spesso perderete energia pur viaggiando già al massimo delle vostre capacità.
La struttura del campionato vi farà

COME TI ELABORO UNA BICI

Il vostro mezzo non sarà sempre lo stesso durante la durata di tutti e tre i campionati, ma lo potrete "elaborare" in base ai pezzi che, in seguito a una vittoria (ma non sempre), vi verranno generosamente elargiti. Potrete quindi scegliere il tipo di gomme da utilizzare: se lisce per l'asfalto, da sterrato o chiodate per la neve; il cambio, i freni (a V, idraulico e a disco), le sospensioni (sia anteriori che posteriori), il materiale costituente il telaio e le ruote (ci sono pure in ceramica).

UE', PIRATA!

I personaggi selezionabili in No Fear Downhill Mountain Biking sono sette, ognuno dotato di differenti caratteristiche che ne influenzano il comportamento in gara. Ecco qui le loro belle faccione e le loro altrettanto belle potenzialità.



I Replay sono sempre piuttosto belli da guardare, certo che il pubblico sembra più interessato a farsi riprendere dalla telecamera che seguire la competizione.

percorrere le tappe del bravo ciclista di Mountain Bike, quindi partirete da una categoria amatoriale, per giungere a quella professionista e per finire con quella dei super figaccioni. A ogni passaggio di categoria vi verranno riproposte le stesse ambientazioni precedenti, ma il circuito verrà reso più lungo o più difficile, inoltre, ne verranno aggiunte delle altre. La categoria elitaria, in sostanza, sarà, oltre che molto più difficile, anche più lunga e con maggiori competizioni da affrontare. Come ho già detto, sarete sempre contrapposti a un solo avversario, ma ogni tappa del campionato dovrà essere vinta per tre volte consecutive (corrispondenti a tre diversi avversari). Perdendo anche solo una volta dovrete

A volte lo sponsor pretende che ci stampi bene in faccia il suo nome.

PLAYSTATION Grafica 86 Sonoro 88 Giocabilità 86 Longevità 83 85

ripetere la manche da capo...
Oltre al campionato, potrete gareggiare in una competizione a tempo, contro uno o più amici (grazie al torneo dedicato al multiplayer) o partecipare a una semplice gara preparatoria.

Io vado, ci vediamo doping

L'aspetto estetico di questa tipologia di giochi ormai si è molto standardizzato ed è ormai difficile vedere degli obbrobri così com'è difficile rimanere sbalorditi dal sapiente uso delle texture... Insomma, tutto 'sto discorso per dirvi che No Fear Downhill Mountainbiking non aggiunge nulla di nuovo sotto l'aspetto grafico al panorama già esistente, ma che non fa nemmeno ribrezzo alla vista.
I circuiti sono piuttosto carini, ben strutturati anche se forse leggermente troppo poco insidiosi (almeno per i primi due campionati) per costituire una reale sfida; per quanto riguarda invece l'aggiornamento dei poligoni che costituiscono i bordi delle piste si poteva fare sicuramente di meglio, ma fortunatamente la velocità dell'azione vi terrà concentrati sul vostro personaggio.
La visuale è unica e nella la maggior parte dei casi va benissimo, ma a volte non permette di vedere gli ostacoli che si trovano esattamente davanti alla bicicletta, il che porta a degli errori che si sarebbero potuti evitare implementando anche una visuale un po' più alta.
Il sonoro se la cava: gli effetti sono piuttosto realistici e le musiche (che in giochi come questo preferisco escludere) sono piuttosto varie e orecchiabili... niente di esagerato, comunque.
La giocabilità è discreta: il personaggio si controlla piuttosto bene e l'idea di attribuirgli una barra energetica che misuri la quantità di fiato a disposizione, aggiunge un po' di strategia a un gioco che altrimenti sarebbe stato piattissimo. Questo però non è del tutto sufficiente e l'idea che si ottiene dopo averci giocato per molti giorni è di un prodotto un po' superficiale, destinato a un pubblico di amanti delle mountain bike e a pochi altri (forse ai convintoni delle corse, qualunque aspetto esse abbiano).
Insomma, No Fear Mountainbiking è un titolo onesto che però si inserisce, pur offrendo dei mezzi mai utilizzati prima, in un mercato fin troppo pieno di titoli analoghi; il mio parare è che le sue caratteristiche non gli permettano di uscire dalla massa e che quindi sia un gioco consigliato solo ai veri patiti delle corse su bici.

Prima di ogni gara vi verrà presentato il tracciato, con tanto di dislivello dalla partenza all'arrivo.

Correre per le stradine delle Montagne Rocciose è molto pericoloso ma anche decisamente divertente.

Giusto per variare un po', ecco la pista nella quale dovrete totalizzare dei punti con dei trick.

Le corse sulla neve sono sempre molto impegnative, ricordatevi di montare le gomme chiodate!

Potendo scegliere

Vi ci vorranno pochissimi minuti per imparare a governare la vostra bella bicicletta; in fondo, tutto quello che dovrete fare sarà di pedalare, sterzare e rallentare in prossimità delle curve. Imparare a memoria un circuito porta via tre minuti, e capire le giuste traiettorie da impostare altri cinque, insomma, nel giro di pochi istanti sarete in possesso di tutta la tecnica necessaria per vincere, a questo punto vi manca solo un po' di perseveranza.

Playstation

L'idea è buona e la realizzazione è discreta, dunque cosa manca a questo prodotto della Codemasters? Forse un po' più di spessore e parecchia longevità. Dedicato a chi ama scorrazzare con la sua dueruote giù per le discese più ripide.

Mondo Console di Pirozzi Giampaolo

mondo console

Piazza Roma - via Magenta 5 (angolo via Carducci) - Ancona - Tel. e fax 071 54 856

PLAYSTATION ▸
Final Fantasy VIII
Wipeout 3
Legacy of Kain 2
Resident Evil 3: Nemesis
Gran Turismo 2

DREAMCAST ▸
Soul Calibur
ShenMue
Ecco The Dolphin
Metropolis
Trick Style

NINTENDO 64 ▸
Donkey Kong 64
Perfect Dark
Harrier 2001
Mario Golf

PC CD-ROM ▸
Messiah
Quake 3: Arena
Rally Masters
Battlezone II
Prince of Persia 3D
Force 21

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

Gadgets e Action Figures

Servizio Rivenditori

Grafica: Gianluca Armeni 071/9158920

TUTTI I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGGITIMI PROPRIETARI

DREAMCAST versione EUROPEA ad un PREZZO INCREDIBILE!

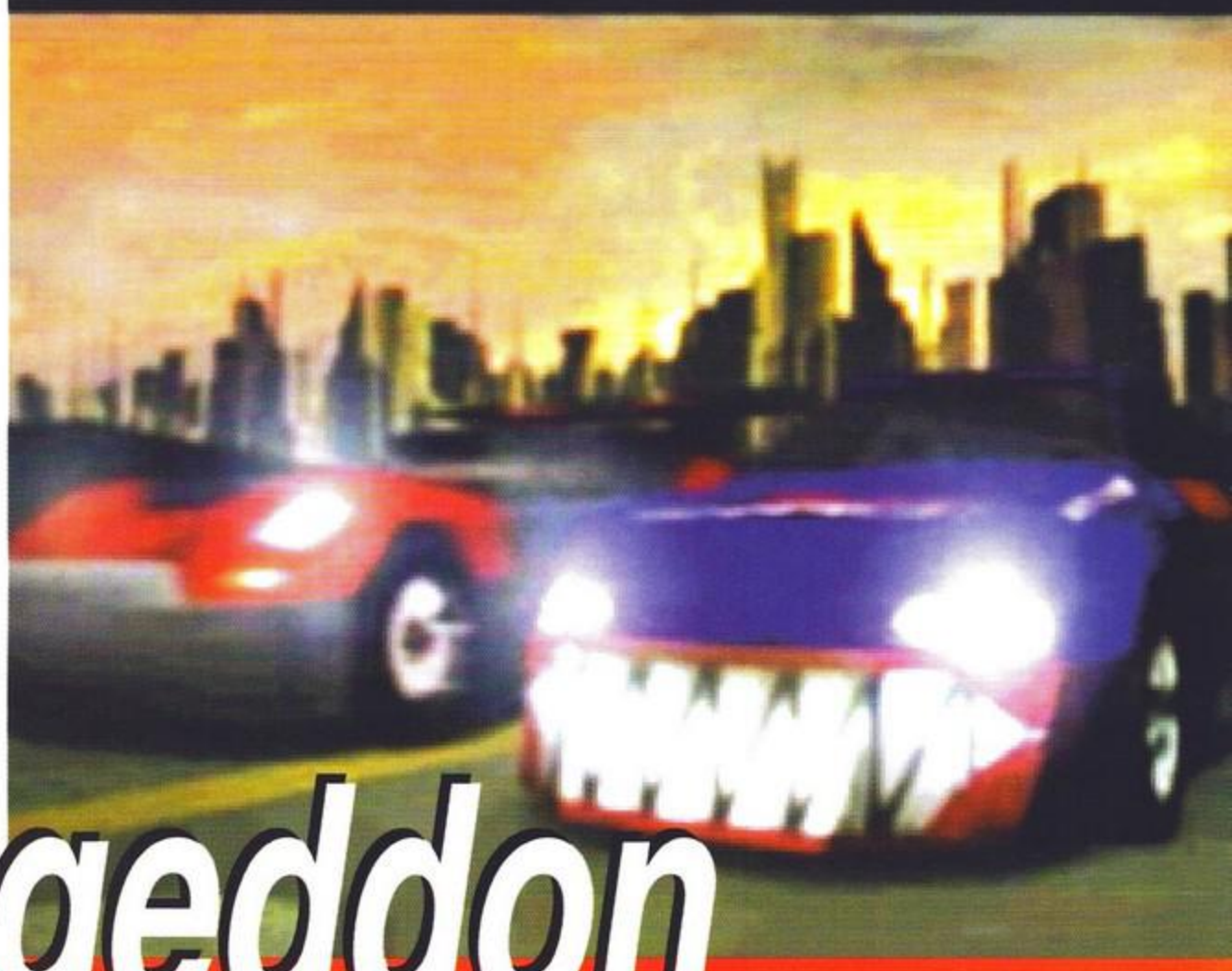
Voto 79

Titolo
CARMAGEDDON

Descrizione
GUIDA SENZA REGOLE

Giocatori
1 - 2

Casa Software
SCI



Carmageddon

In famiglia devo dire che non siamo troppo fortunati in campo automobilistico. Sembra infatti che le nostre vetture possiedano l'innato potere di attrarre i veicoli altrui come le api al miele.

Nemmeno il buon (!?) Max Damage, protagonista del gioco, penso sia in grado di sfasciare tante macchine come accaduto ultimamente allo sfigatissimo recensore, protagonista suo malgrado di botti e centroni da cui è però uscito magicamente illeso (lo stesso non si può dire della macchina). Mi sento quindi pienamente in forma per parlare a ragion veduta di questo prodotto dell'inglese SCI, responsabile dell'adattamento per la console Sony del famosissimo videogioco uscito ormai tre anni orsono per PC e giunto ora alla sua seconda incarnazione. Qui ci troviamo di fronte al mix dei due episodi originali in cui si fondono

Se arriverete a terra sani e salvi otterrete un Bonus Acrobazia.

Colpiti in batta una macchina avversaria e un paio di sventurati zombie che circolavano da quelle parti. Combo assicurata!

Primo impatto

Svanita l'introduzione cattiva ma non quanto avrebbe potuto essere, iniziamo immediatamente la partita anche grazie allo scarso numero di opzioni disponibili. Dopo esserci tuffati nella baraonda totale, un mix tra l'esaltazione per la violenza gratuita e l'imbruttimento dovuto alla realizzazione tecnica e alla mancanza di obiettivi significativi ci induce a spegnere la console dopo mezz'ora senza che nulla di troppo significativo ci abbia colpito.

Non mi intendo troppo di biliardo, ma posso dire con sicurezza che sta per arrivare uno stupendo filotto!

Non poteva mancare un bel primo piano dell'affascinante protagonista, qui sorridente dopo aver compiuto la sua buona azione quotidiana.

No, lo giuro! Sono innocente!... Troppo tardi amigos...

Una delle tante macchine che potrete comprare dopo aver vinto la rispettiva gara. Come si chiama il tipo della foto? Omar Sheriff, hahahahaha che simpaticoni...

nuove opzioni, modalità di gioco e aspetto grafico rinnovato rispetto al capostipite.
Affrontiamo subito il tema più scottante, cioè quello del sangue e della violenza presenti nella versione originale e che hanno destato così tanto scalpore. Ebbene signori, la versione PlayStation è una via di mezzo tra il dissacrante a manetta e la censura farlocca. Leggendo infatti il manualetto di istruzioni presente nella confezione veniamo a conoscenza della storia che introduce il gioco, in cui pochi sopravvissuti all'olocausto nucleare si scannano in gare senza regole per eliminare gli zombie che infestano il pianeta e conquistare il numero di crediti sufficienti per raggiungere l'unica città incontaminata rimasta sulla Terra. Iniziando però una partita si nota fin da subito che gli omini che girano per strada hanno ben poco degli zombie e che nelle loro vene scorre

Potendo secgliere

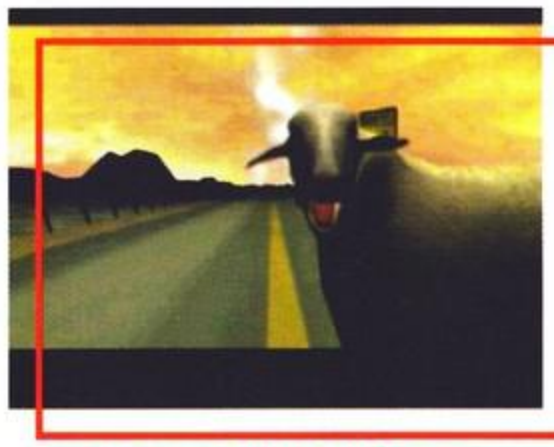
Le alternative non sono certo tantissime, infatti a parte Road Rash 3D, gioco motociclistico non troppo divertente in cui potete battere gli avversari pigliandoli a mazzate, ci si può buttare o su grandi capolavori di guida (Gran Turismo, V-Rally 2) oppure su arcade in cui il sangue la fa da padrone come Die Hard Trilogy e il recentissimo Quake. Insomma, di Carmageddon ce n'è uno solo.

PLAYSTATION

Grafica	79	Giocabilità	89
Sonoro	75	Longevità	79

79

un sangue rosso, ma di un rosso... Diciamo quindi che sulla carta si è mascherato il tutto con qualche parolina zuccherosa, ma in fondo in fondo il gioco è rimasto splatter come l'originale. Ma tutto questo clamore è giustificato da un livello qualitativo all'altezza, oppure è un espediente per far parlare di un prodotto alla fin fine mediocre? Iniziamo l'analisi partendo dalle opzioni di gioco, tutt'altro che abbondanti se si considera la presenza della sola modalità arcade e il testa a testa con un altro giocatore in split screen. Il vostro scopo consiste nell'affrontare quattro avversari alla volta sulle piste disponibili e sconfiggerli così da rendere acquistabili le loro macchine e poter proseguire la scalata al titolo di re indiscusso del Carmageddon. Più gare vincerete e più macchine si renderanno disponibili, così come una volta terminate le cinque piste standard diverranno disponibili nuovi circuiti e scenari per un totale di trenta suddivisi in sei macro livelli. Una volta scesi nell'arena di gioco le impressioni sono contraddittorie. La grafica è assai grezza, con texture non molto raffinate e una definizione abbastanza bassa, che però permette al motore grafico di gestire con grande fluidità i poligoni presenti su schermo con rallentamenti inesistenti e eccellente sensazione di velocità. La grossa lacuna è però rintracciabile nell'estrema superficialità del prodotto, che non pone obiettivi da raggiungere e conquistare, ma si limita a sbattere cinque vetture in un ambiente poligonale popolato da zombie e dare inizio alla bolgia, che può risultare divertente per la prima mezz'ora ma che poi giunge presto a noia. A poco servono i power up presenti, tra l'altro non troppo originali e la discreta complessità di alcuni livelli per risollevare un prodotto a mio avviso troppo pubblicizzato e circondato da aspettative sicuramente sproporzionate. Anche la modalità a due giocatori non aiuta, risultando caotica e quindi poco divertente, facendo preferire di gran lunga le partite in singolo, dove almeno si capisce dove si sta andando. Per le conclusioni finali vi rimando al commento...



Mi trasformo in bookmaker e vi chiedo: che fine farà secondo voi la simpatica pecorella dell'introduzione? Si accettano scommesse...

Avete già guidato sott'acqua? Spero vivamente di no, perché è un gran macello controllare il mezzo!

Dicembre. Oltre all'arrivo del Natale la stagione si segnala per i primi timidi accoppiamenti tra automobili sotto lo sguardo incredulo di attoniti zombie.

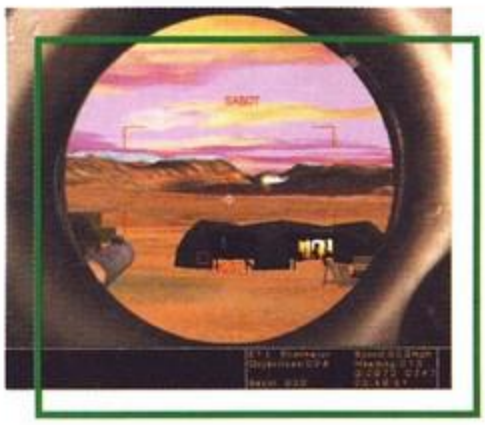
Playstation

Buco nell'acqua da parte di SCI, che puntando forse troppo sull'appeal creatosi intorno al nome "Carmageddon" sperava di conquistare i videogiocatori con un po' di violenza gratuita e con personaggi provocatori, trascurando aspetti assai più importanti per un videogioco come longevità e grafica aggiornata agli standard odierni.

La vita è un boomerang oppure i boomerang aiutano a sognare?

ARMORED FIST 3

Siamo alla soglie del 2000, le tecnologie avanzano e imperversano, ma alla Novalogic continuano a propinarci cose che



sanno di vecchio: insomma, si usano le nebbie volumetriche, il clipping è quasi un ricordo e questi si ostinano a fare i giochi utilizzando il Voxel Space? E per di più per un simulatore di carro armato? Fortuna che da noi c'è il Bossetti che si è specializzato esclusivamente in fuffe di questo genere, altrimenti non recensiremmo mai titoli così...

FLIGHT UNLIMITED 3

Un mese gagliardo, eh? Beh, potevano esserci addirittura le recensioni di ben tre simulatori, ma il classico overload da numero natalizio ha fatto schizzare a gennaio un altro titolo di aerei (o almeno credo...) Il primo Flight Unlimited, per quanto impressionante, richiedeva per girare un processore

che all'epoca non credo esistesse nemmeno, il secondo faceva un po' pena. E il terzo? Beh, se amate gli aerei civili potrebbe anche piacervi, ma io preferisco comunque smanettare con qualcos'altro...

TARZAN

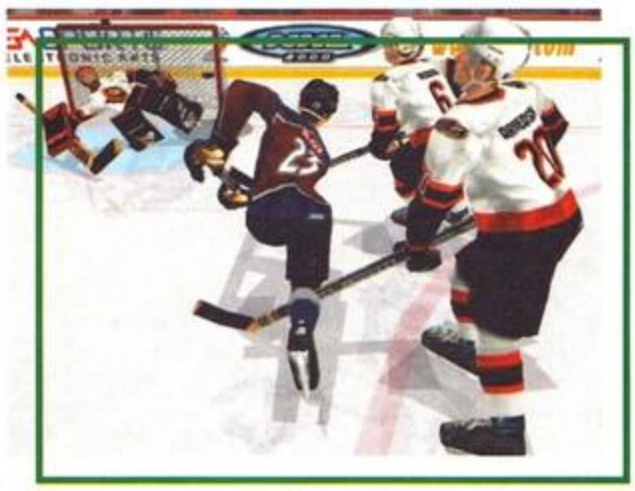
Questo mese dovreste trovare anche in queste pagine la recensione di Tarzan per Playstation (ma la mia su Playstation Nation è molto più bella...). Che dire di questo gioco? Io l'ho trovato mediocre, non so invece come la pensa chi l'ha recensito e comunque se proprio ci tenete, leggetevi la recensione del nostro caro amico Porcellisqui...

SEPTERRA CORE

Un tentativo abbastanza ambizioso, più che altro vista l'avversario diretto in questo campo, il re incontrastato degli RPG di stampo nipponico: Final Fantasy VII. Tutto sommato però, il primo tentativo della UbiSoft di mettere piede in un campo contaminato prettamente da produzioni nipponiche, non è andato poi tanto malaccio.

NHL 2000

Personalmente, se devo proprio essere sincero, odio l'hockey come quasi tutte le altre discipline sportive che provengono dagli Stati Uniti o giù di lì (esclusa la pallacanestro, ovviamente).



Eppure la serie NHL è l'unica che riesco ancora a sopportare di subire dalla EA Sports, che tra i vari FIFA e compagnia bella, me l'ha letteralmente fatto a fette. Non ci gioco spesso come il nostro caro amico FBS, ma per quelle due o tre volte che ho preso in mano il pad per dare qualche sganassone a un avversario oppure per sparare semplicemente il puck alla velocità della luce, mi sono anche divertito. Peccato che non conosca le regole e non abbia nemmeno voglia di impararle...

RALLY CHAMPIONSHIP

Dopo mesi e mesi di incontrastata egemonia, Colin McRae ha finalmente trovato davanti a sé un avversario degno di tale

nome, anche se entro un paio di mesi la concorrenza si farà ancora più impietosa con Colin 2 e Rally Masters. Tra tutti però , credo che Rally Championship si terrà stretto il trono di simulazione per qualche mese a venire. Molto, ma molto bello... e pensate che non ho nemmeno la patente!

WHEEL OF TIME

Basato sul motore di Unreal, Wheel Of Time è sicuramente una delle rivelazioni assolute di questo fine anno che si sta per concludere allegramente tra frizzi e lazzi. Ambientazione fantasy, un sacco di armi, violenza e una grafica della madonna: cosa volete di più dalla vita?

A NATALE, TGM È PIU' BUONA

Con molta probabilità, questo numero di TGM sarà una bomba a orologeria pronta a esplodere al minimo sollecito: due CD come al solito pieni zeppi di demo, shareware e chi più ne ha più ne metta; ma la vera chicca è sicuramente la presenza di un gioco completo, quel Tribes che è stato eletto dai giocatori di Internet come uno dei migliori titoli in mulitplayer di sempre. Oltre a tutto questo ben di Dio, troverete una valanga di pagine che vi terranno occupati fino all'alba del nuovo millennio oltre alla presenza di un concorso che vi permetterà di vincere un viaggio in Egitto (ma solo se comprate la versione con i CD) per due persone.
Deflagrazione ai massimi livelli, cattiveria allo stato brado: state pronti per uno dei numeri più esplosivi nella storia delle riviste Xenia (via con lo stacchetto...).

SPECIALE LARA CROFT

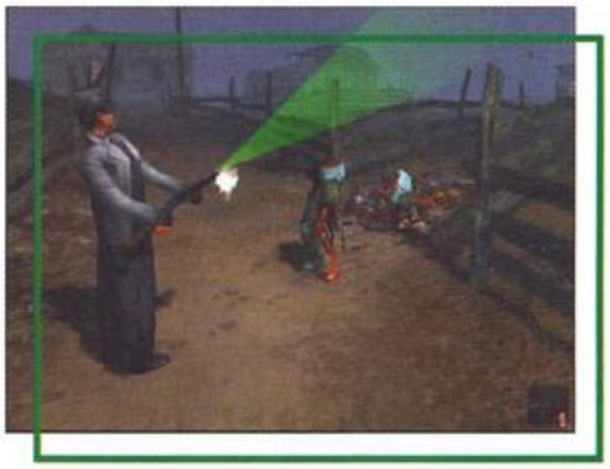
Con l'uscita del quinto capitolo, la pettoruta Lara conquista la copertina del numero più importante dell'anno e si guadagna anche lo spazio per uno speciale intensissimo: immagini, curiosità e tutto quanto riguardi da vicino il mondo della avventuriera più amata dei giocatori di tutto il mondo. Volete sapere cosa ne penso del quarto capitolo? Boh, non l'ho visto, ma come si dice in questi casi "visto uno, visti tutti"...

SPIRIT OF SPEED

Sull'onda del successo ottenuto da un titolo del calibro di Gran Prix Legends, ecco arrivare la risposta della Microprose al capolavoro dei Papyrus. La grafica non sembra niente male, ma il recensore non è rimasto particolarmente entusiasta della profondità globale del gioco. Io non posso che aggregarmi con un sorriso stampato sulla bocca.

NOCTURNE

Avevo identificato preventivamente le peculiarità di questo titolo, capace addirittura di rivaleggiare con Resident Evil e mi ero prenotato per la recensione: purtroppo, il mio computer è una baracca mostruosa e ho dovuto cedere il passo al buon vecchio Nikazzi, il quale si è gettato a capofitto nel ruolo di cacciatore di non morti con sommo entusiasmo. Atmosfere mostruosamente cupe, sangue a profusione e una tensione palpabile a ogni passo: se fosse stato programmato con più cervello e soprattutto non si fosse rivelato troppo facile alla distanza, Nocturne avrebbe potuto seriamente candidarsi a gioco dell'anno; così com'è, purtroppo, non ce la fa...



EPILOGO

Colgo l'occasione per salutare tutti i nostri lettori e augurare un Buon Natale, anche se al 90% ci avrà già pensato Alex nell'editoriale. Welcome in a new millenium!

Questo mese vado proprio di corsa, quindi, senza troppi preamboli, vi lascio alla sezione dei trucchi!

PlayStation BUSTER

REEL FISHING

Tirare su facilmente i pesci: dopo che un pesce ha abboccato e inizia a nuotare velocemente verso sinistra, premete X una volta. Quando il pesce comincerà a calmarsi, tiratelo su. Questo trucco non funziona nel livello del lago.

DRAGONBALL GT FINAL BOUT

Costumi alternativi: giocate in modalità training o due giocatori e premete simultaneamente quadrato, croce, cerchio mentre selezionate il personaggio.

Personaggi bonus: nella schermata dei titoli, premete destra, sinistra, basso, alto, destra, sinistra, basso, alto. Un suono dovrebbe dare la conferma della corretta esecuzione della combinazione. Ora, recandovi nella schermata di selezione dei personaggi dovreste poter scegliere altri sei personaggi bonus.

Sfera Genkidama: per utilizzarla selezionate Goku e recatevi in modalità battle; premete ora avanti, indietro, basso, alto, quindi triangolo. Goku dovrebbe porre le mani sopra la testa e caricarsi; questa procedura vi porterà via metà del vostro ki power.

Gioca nei panni di Goku 4: nella schermata dei titoli (con Goku sulla destra e le istruzioni per entrare nel sound test mode), premete destra, sinistra, basso, alto, destra, sinistra, basso, alto. Si dovrebbe a questo punto udire un suono. Ora premete triangolo, triangolo, triangolo, triangolo, triangolo, quadrato, quadrato, quadrato, quadrato, quadrato, quadrato, quadrato, quadrato, quadrato. Se tutto è stato eseguito correttamente un altro suono dovrebbe essere udibile e la schermata del menu dovrebbe mostrare ora una immagine di Super Saiyajin Goku livello 4.

Gioca nei panni di Gotenks: portate a termine il gioco 9 volte nel livello hard, quindi selezionate Mirai Trunks e premete quadrato, quadrato, quadrato, quadrato, quadrato, triangolo, triangolo, triangolo, triangolo, triangolo, triangolo, triangolo, triangolo, triangolo. Gotenks apparirà al posto di Trunks.

Autodistruzione: se giocate nei panni di Vegeta o Majin Buu, premete avanti, indietro, basso, alto e triangolo per autodistruggervi: questa operazione danneggia in modo massiccio il vostro avversario e vi porta via circa la metà del vostro ki power.

Sound test: per abilitare il sound test, premete L1, L2, R1, R2, quindi start nella schermata dei titoli.

ROAD RASH 3D

Milione facile: all'inizio del gioco premete e mantenete premuti quadrato, triangolo e cerchio. Quindi premete alto, basso, sinistra, destra, destra, basso, R2.

Evitare le collisioni con le vetture: quando mancano alcuni secondi alla collisione, premete il pulsante dell'acceleratore due o tre volte: così facendo potrete utilizzare la macchina malcapitata come rampa e saltarla.

Motociclista cattivo: se colpirete uno dei motociclisti giapponesi o prenderete una multa da un poliziotto entrerete a far parte della bad biker gang. Potrete quindi utilizzare l'arma che la gang predilige maggiormente.

Impadronisciti delle armi degli altri: colpendo un altro motociclista a pugno nudo mentre la sua arma è "sfoderata" vi permetterà di soffiargliela di mano.

Super pugno: premete alto + cerchio e teneteli premuti. Quando siete pronti a colpire, rilasciateli.

Evita le multe: quando siete inseguiti, mettete il gioco in pausa e toglietela; questo vi permetterà di scampare alla contravvenzione e risparmiare in questo modo denaro.

ARMY MEN 3D

Tutte le armi: iniziate una nuova partita, quindi mettete il gioco in pausa e premete quadrato, cerchio, R1, L1, R1 + R2. Il codice deve essere inserito in 2 secondi.

Jeep infinite: nella schermata dei titoli premete cerchio, croce, cerchio, R1 + R2.

Invincibilità: durante il gioco mettete in pausa e premete quadrato, cerchio, L1 e quindi tenete premuti L1 e L2 insieme. Il trucco va eseguito in un tempo massimo di due secondi.

Selezione del livello di partenza: premete velocemente quadrato, cerchio, R1, L1, L1 + R1 nella schermata dei titoli.

Un sacco di carri armati: premete quadrato, croce, croce, R1, R2 nella schermata dei titoli e incominciate una nuova partita.

Gioca nei panni di Sarge: incominciate il gioco in modalità un giocatore e premete start, quindi destra, sinistra, sinistra, destra, alto, alto, basso, destra, R2, L2, L1, R1.

RC STUNT COPTER

Livello extra: durante la modalità a volo libero recatevi in un qualsiasi livello, quindi premete start e quindi selezionate la scritta "go to next". Dovreste a questo punto trovarvi in un livello extra.

RE-VOLT

Tutte le vetture: inserite la parola CARNIVAL nella schermata delle password.

Tutti i percorsi: inserite la parola TRACKER nella schermata delle password.

Avversari farlocchi: in fase di caricamento nella modalità tourneament tenete premuti R1, R2, L1, L2, quadrato, cerchio e select. Il suono di una risata dovrebbe confermare la corretta riuscita del trucco.

NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

Tracce musicali bonus: prima di tutto recatevi nella schermate delle opzioni audio; quindi posizionatevi su CD player e selezionatelo. Scendendo il menu dei brani troverete che due sono disattivati; attivateli e li potrete ascoltare durante il gioco.

Vetture segrete: per poter utilizzare l'elicottero dovrete arrestare 10 persone con tutte le macchine della polizia. Per poter utilizzare la Phantom

dovrete uscire vittoriosi da tutti i tornei. Per poter utilizzare la Titan dovrete vincere tutti gli special events.
Visuale "allucinata": per attivare questo trucco, scegliete una modalità di gara ed un percorso; selezionate ora la vostra vettura e premete start per incominciare la corsa. Immediatamente premete e tenete premuto alto, R1 e L2 prima che appaia la schermata di caricamento; teneteli premuti fino a quando non comincia la gara.
Phantom: un modo alternativo per poterla selezionare è inserire come vostro nome la parola FLASH (si noti che non è possibile salvare se si usa questo trucco).
Elicottero: un modo alternativo per usare l'elicottero della polizia è inserire la parola WHIRLY come vostro nome, quindi entrare nel test drive. (si noti che anche in questo caso non è possibile salvare dopo aver attivato questo trucco)
911 SE: per utilizzare questa vettura dovrete vincere la Porsche pro cup.
Titan: un modo alternativo per poterla utilizzare è inserire la parola Hotrod come vostro nome. (si noti che questo trucco disabilita i salvataggi).

GRANDIA

Pratico modo per potenziare la magia dell'acqua: quando raggiungete un punto di salvataggio non ripristinate la vostra salute: al contrario selezionate tutti i personaggi con gli incantesimi d'acqua e utilizzate tutti i loro MP per eseguire magie di guarigione; questa operazione vi darà punti esperienza nell'area di cui sopra.

JONAH LOMU RUGBY

Coppe speciali: vincete tutte le coppe dei territori: così facendo potrete partecipare ad una coppa speciale dove potrete affrontare i World 15, i Barbarians e i British Lions. Se vincerete questa coppa potrete partecipare ad una extra coppa, dove potrete impersonare i Rage All-Stars, e i Codemasters, oppure la Lomu Team, in cui tutti i giocatori sono Jonah Lomu!

Nintendo 64 BUSTER

DESTRUCTION DERBY 64

Tutti i veicoli: innanzitutto dovete completare tutte le modalità di campionato con tutte le vetture.
Quando tutti i percorsi saranno sbloccati selezionate la modalità Time Trial e finite il percorso con il record del giro.
Guida l'ambulanza: vincete nel Legend Circuit con il pick-up e potrete utilizzare l'ambulanza.

WWF ATTITUDE

Tutti i trucchi: per attivare tutti i trucchi vincete la modalità Carrier (con difficoltà medium o hard) utilizzando un personaggio da voi creato.
Animazioni alternative: per una entrata differente e musichette diverse per ogni lottatore, selezionate la voce "utilities" nel menu principale e quindi "teen language".

MADDEN NFL 2000

Squadre bonus: per sbloccarle, inserite il codice desiderato nell'apposita schermata.

1972 Raiders: GETMEADOCTOR
1972 Steelers: DONTGOFOR2
1976 Patriots: HACKCHEESE
1976 Raiders: GAMMALIGHT
1981 Chargers: BUILDMONKEYS
1981 Dolphins: I5MOREMIN
1985 Bears: DOORNOB
1985 Dolphins: CHICKEN
1986 Broncos: BLUESCREEN
1986 Browns: KAMEHAMEHA
1988 49ers: CALLMESALLY
1988 Bengals: PTMOMINFOGET
1990 Bills: SPOON
1990 Giants: PROFSMOOTH
1994 49ers: GOLDRUSH
1995 Colts: PREDATORS
1995 Steelers: STEAMPUNK
1997 Broncos: EARTHPEOPLE
1997 Packers: TUNDRA
Tutte le squadre degli anni 60: MOJOBABY
Tutte le squadre degli anni 70: SIDEBURNS
Clown team: SCARYCLOWN
EA Sports team: WEARETHEGAME
Industrials team: NTHEFUTURE
Madden Millenium team: TIMELESS
Marshalls team: COWBOYS

Dreamcast BUSTER

VIRTUA FIGHTER 3TB

Costumi alternativi: quando state per selezionare un personaggio, tenete premuto START prima di effettuare la scelta con il tasto A.
Fondali arcade: nelle modalità Training, Normal o Team Battle è possibile cambiare in fondali con quelli del gioco arcade semplicemente lasciando scadere il tempo nella schermata di selezione dello stage.
Pausa pulita: per far sparire la fastidiosa scritta di pausa è sufficiente premere contemporaneamente X e Y.
Gioca nei panni di Dural in ogni modalità: nella schermata di selezione del personaggio, premete basso, alto, destra, sinistra, start; premete A per Silver Dural, start + A per Gold Dural.

SPEED DEVILS

Tutte le macchine: mentre state giocando premete B, destra, B, destra, alto, B, alto.
Denaro extra: durante la partita, premete A, destra, A, destra, alto, B, A.
Nitro infinita: durante la partita, premete basso, alto, basso, alto, A, X, A.

JOYPAD RUMBLE 3D
8 pulsanti di fuoco, slow motion, turbo, led indicazione, motorizzato per le vibrazioni.

JOYPAD STD
8 pulsanti di fuoco, slow motion, turbo.

JOYPAD NEW 3D
8 pulsanti di fuoco, slow motion, turbo, led indicazioni, motorizzato per le vibrazione, dimpostazione anatomica, vari colori disponibili.

JOYPAD INFRAROSSI
8 pulsanti di fuoco, slow motion, turbo, confezione con 2 Joypad.

Divertimento senza limiti!

Cavi di collegamento

CABLE EXTENSION
cavo prolunga controller.

CABLE LINK CABLE
Cavo per unire due console.

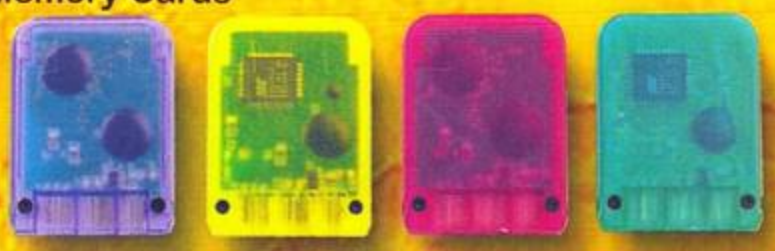
CABLE SCART
Cavo per il collegamento a porta scart.

CABLE SCART + AV
Cavo per il collegamento a porta scart con uscita sonora e video.

STERRING WHEEL MULTI-FORMAT WITH RUMBLE
Volante multi piattaforma, PSX/N64/ Sega Saturn, 8 pulsanti di fuoco, Personalizzazioni di guida, Pedaliera con acceleratore e freno.

BACKSTROING LIGHT GUN
Pistola con effetto rinculo, pedale per ricarica.

Memory Cards



MEMORY CARD 8MB 120 blocchi
MEMORY CARD 24MB 360 blocchi
MEMORY CARD 72MB 1024 blocchi
disponibili vari colori, controllo digitale.

MEMORY CARD 1MB 15 blocchi, disponibile vari colori.

Hidea
Entertainment

I NOSTRI PRODOTTI LI TROVI PRESSO:

HIDEA INFORMATICA
c/o Centro Commerciale Auchan
Mestre (Ve) · tel. 041.970220

HIDEA INFORMATICA
c/o Centro Commerciale Città Mercato
Bussolengo (Vr) · tel. 45.6767084

MICHIELI SRL
c/o Centro Commerciale Friuli
Tavagnacco (Ud) · tel. 0432.572884

ZAMI SRL
V.le ungheria 60 Udine · tel. 0432.508835

VIDUSSI SPA
Piazza Pico 14
Cividale del Friuli (Ud) · tel. 0432.730051

HARD STORE
Via Cascata 4
Salorno (Bz) · tel. 0471.884826

MEDIAMARKET SRL
Via dei Mille 34 · Rimini · tel. 0541.577778

LOTTO ANNA
Via Roma 31
Canale Cuneo · tel. 0173.979629

SYSTEM 2000 SRL
Via 25 Aprile 68
37054 · Nogara (Vr) · tel. 0442.510533

TUTTOVIDEO
Via Gramsci 43
Carbonia (Ca) · tel. 0781.63633

michieli

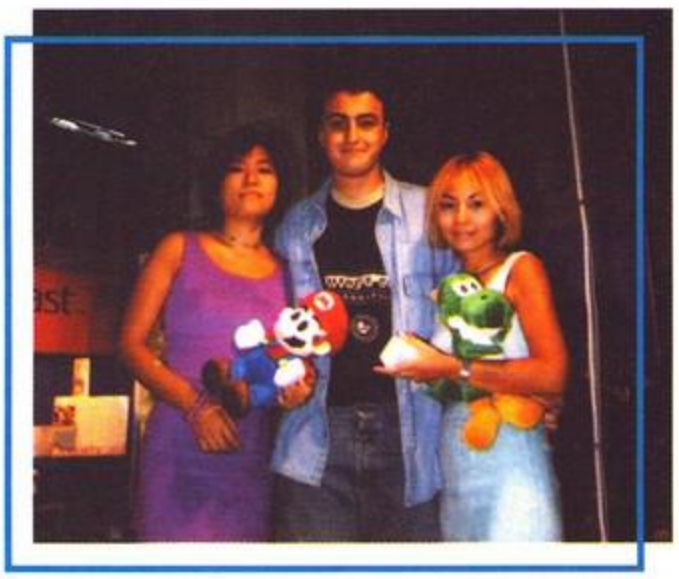
Udine - Viale Palmanova, 217
tel. 0432/-528111
fax. 0432/522808
e-mail: hideaent@tin.it

Cercasi agenti-rivenditori
per zone libere
Info Line 0432.528111 r.a.

Prima che me ne dimentichi, devo fare un'errata corrige: nel numero scorso, nel commento alla foto chiamata "Poppoppero", ho detto che la persona che mi ha spedito la foto si chiamava Stefano Ghezzi, invece si tratta di Filippo Ghezzi.
Bene, detto questo, passiamo alle foto di questo mese, molto belle, molto simpatiche, ma soprattutto molto fuori di cranio.
Altre cose da dire non mi vengono in mente, a parte ovviamente che mi aspetto dei regali per Natale, da spedire all'indirizzo che troverete in fondo a questa pagina... inutile dire che controllerò ogni pacco giunto alla mia attenzione con un metal detector, quindi evitate di spedire delle bombe perché tanto ve le sgamo subito e ve le rispedisco indietro.

ALLA FIERA DELL'EST...

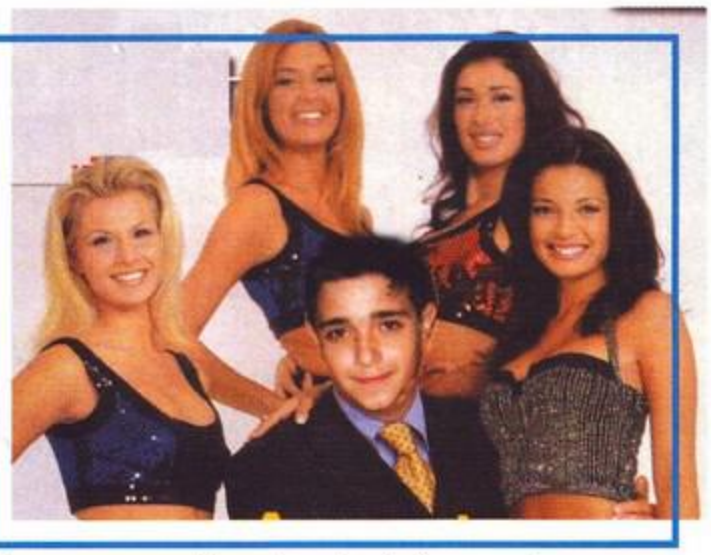
Paolo, due topoline per caso incontrò.
Guardate questa immagine: secondo voi chi delle tre persone qui raffigurate mi ha spedito la foto? Il metalmeccanico sulla sinistra, il ragazzotto con il sorriso da genio o la ragazza con la pancetta sulla destra?



Sbagliato, non è stato il metalmeccanico vestito da donna, bensì il ragazzotto al centro, che risponde al nome di Paolo (o Octopus) che, durante la sua visita allo Smau, ha agguantato due ragazze a caso e si è fatto fotografare.
A ben guardare, però, come giustamente fa notare il buon Octopus, le due fanciulle qui rappresentate non sono vestite così a caso, ma impersonano due personaggi del gioco Hentai chiamato Viper MI. Me ne compiaccio.

CORSO DI BRICOLAGE IN DUE MINUTI E 1/2

Eh beh, niente da dire, il nostro Manuel Muttarini ci sa proprio fare con la difficile arte del fotoritocco; voi non ci crederete, ma questa immagine è elaborata (magistralmente, direi) al computer. In realtà, la faccia del nostro simpatico lettore è stata sovrapposta con innata maestria a quella di Gerry Scotti (credo... l'orecchio che si scorge sembra il suo, oppure Manuel ne ha tre), creando così un effetto incredibilmente realistico.



Che dire, complimenti, se non mi avessi detto tu che si trattava di un fotomontaggio non l'avrei mai capito da solo... e poi dicono che in Italia non ci sono più artisti.
Nota del Duspa: a Manuel, ma sei proprio fulminato, eh?
Saluti, cmq non mi intasare la casella e-mail che ti spezzo le braccine...

LAMU RTACCI TUA

Quando un giovane uomo incontra una giovane donna generalmente nasce un giovane bambino, ma se il giovane uomo preferisce incontrare un altro giovane uomo allora sono problemi grossi. Nel caso del nostro lettore il problema non si pone dato che Norimaki passa tutto il suo tempo a sbavare dietro i cartoni di Lamu. Del resto che dire: LA MUsica é bella dentro, LA MUcillagine aumenta, LA MUrena morde il subacqueo un po' ignorante, LA MUraglia cinese non ce la fa più e LA MUscolatura del culturista è ingombrante... potrei continuare, ma preferisco stopparmi qui, dato che Norimaki, lettore dal lontano numero 27, potrebbe anche rimanerci male e iniziare a strillare come un ossesso (praticamente come il Toso dopo dopo aver preso gli schiaffi a Winning Eleven IV).

Tornando alla foto, nulla si sa dei loschi figuri che contornano la bellissima topona spaziale.
Saluto.

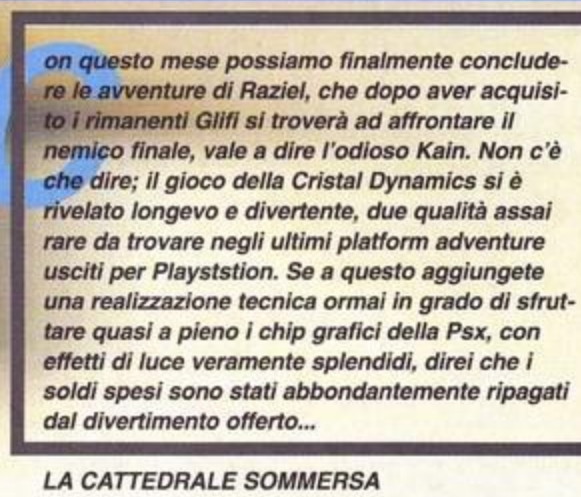
LEGACY OF KAIN: Soul Reaver

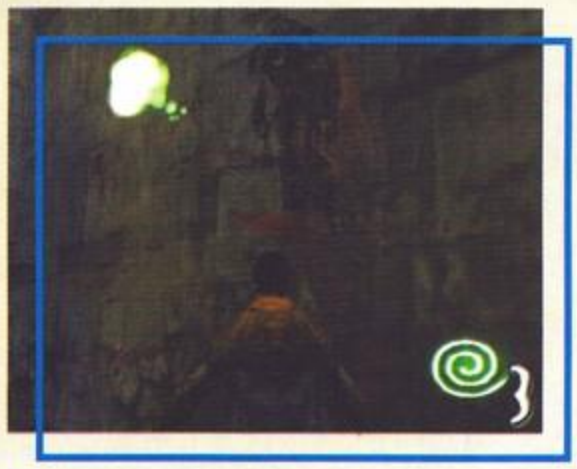
Parte 3

Con questo mese possiamo finalmente concludere le avventure di Raziel, che dopo aver acquisito i rimanenti Glifi si troverà ad affrontare il nemico finale, vale a dire l'odioso Kain. Non c'è che dire; il gioco della Cristal Dynamics si è rivelato longevo e divertente, due qualità assai rare da trovare negli ultimi platform adventure usciti per Playststion. Se a questo aggiungete una realizzazione tecnica ormai in grado di sfruttare quasi a pieno i chip grafici della Psx, con effetti di luce veramente splendidi, direi che i soldi spesi sono stati abbondantemente ripagati dal divertimento offerto...

LA CATTEDRALE SOMMERSA

Il mese scorso ci eravamo lasciti dopo la conquista del Glifo del Suono. A questo punto dovete tornare alla Tomba di Serafan, dirigetevi quindi verso il teletrasporto più vicino e utilizzatelo per raggiungere il portale raffigurato nella foto. (foto 001) Da qui scendete nel piazzale sottostante, superate il cancello e ritornate al Regno Materiale con il portale d'energia che trovate nel corridoio.
Superate la porta di legno, proseguite lungo il corridoio triangolare e arrivati nella tomba passate al Regno Spettrale per aprire il varco nel pavimento. Superate il prossimo cancello, andate a sinistra così da tornare al Regno Materiale e poi ritornate al centro dell'area quadrata in cui avete combattuto in precedenza contro Morlock così da individuare il blocco di pietra incastonato nel muro con una serie di cerchi concentrici disegnati sulla facciata. (foto 002)





Utilizzate il proiettile di energia cinetica per due volte per liberarvi la via, entrate nel cunicolo e prima di scendere nella stanza sottostante stordite con un altro proiettile il nemico che vi attende. Girate a sinistra, entrate nell'acqua e dopo che sarete passati al Regno Spettrale seguite il corridoio salendo per la successiva rampa che vi porterà fuori dall'acqua nei pressi di un portale d'energia. Dopo essere tornati al Regno Materiale continuate verso sinistra, eliminate i due nemici che trovate (foto 003) e poi superate lo specchio d'acqua saltando sulla grossa piattaforma posta al centro così da raggiungere l'altro lato della sala dove potrete mettere di nuovo in azione l'abilità di scalare le pareti con il muro presente. (foto 004) Giunti in cima alla parete entrate nell'anfratto, girate su voi stessi e saltate sulla colonna più alta che si trova a sinistra. Da qui sparate un proiettile d'energia contro il masso che blocca l'accesso alla prossima colonna di fronte a voi (foto 005) e dopo averla raggiunta fate un ultimo balzo così da arrivare dall'altro lato della sala. Salite la rampa di scale, superate la porta di legno e al bivio andate dritti così per raggiungere una stanza in grado di rigenerarvi totalmente. Per fare ciò dovrete prima superare tre nemici, distruggere una vetrata con il proiettile cinetico (foto 006) e scalare una parete in modo da raggiungere la fonte d'energia. Fatto ciò tornate indietro, girate a sinistra per imboccare l'altro corridoio e portatevi al Regno Spettrale in modo da superare un cancello, salite due rampe di scale e poi tornate al Regno Materiale con il portale che troverete. Subito dopo aver eseguito questo comando preparatevi a scappare visto che verrete assaliti da due potenti mostri simili a minotauri in grado di sparare scariche di energia cinetica. Vi consiglio di utilizzare il Glifo del suono per stordirli e renderli incoscienti il tempo necessario per eliminarli definitivamente con la Soul Reaver. (foto 007) Con la strada libera potete occuparvi con calma del prossimo semplice puzzle, nel quale dovrete colpire frontalmente un paio di volte il blocco di pietra presente all'interno della gabbia per avvicinarlo al muro di fondo della sala, poi potrete trasformare il tutto nel Regno Spettrale così da poter superare le sbarre di ferro della

Titolo	Formato
Soul Reaver	Playstation

gabbia e raggiungere il corridoio sopraelevato grazie al blocco spostato in precedenza. Procedete lungo il corridoio che trovate, superate un altro cancello e non utilizzate il portale d'energia presente nell'angolo poiché pochi passi più avanti vi troverete dinanzi a un antico galeone spagnolo sul quale dovrete saltare. (foto 008) Da qui spostatevi verso destra e dalla punta della nave saltate sul cornicione che avete a sinistra. Seguite tale cornicione e arrivati nella nuova sala utilizzate il portale d'energia così da tornare al Regno Materiale. Sulla vostra destra vedrete una porta indicante la presenza di un nuovo teletrasporto da sbloccare, fatelo e ricordatevi del simbolo a esso collegato. (foto 009) Dopo aver salvato la posizione tornate nell'atrio principale, passate dalla porta di legno e scendete lungo il corridoio fino ad arrivare dinanzi a un portone sigillato da un simbolo formato da cerchi concentrici. Sparategli un bel proiettile d'energia e vedrete che si aprirà senza troppi problemi. Superato tale portone assisterete ad una sequenza animata in cui vi verrà

introdotto il clan dei Rahab e vi verranno spiegate le origini della Cattedrale Sommersa nella quale voi vi accingete a penetrare. La cosa importante che apprenderete è che qui i nemici sono invulnerabili all'acqua, quindi non potrete più gettarli nella cara H2O per vederli sciogliere come neve al sole. Proseguite il vostro viaggio scendendo sul ripiano sottostante, da qui saltante in sequenza sulla serie di tre piattaforme che trovate alla vostra destra (foto 010) e dall'ultima di queste raggiungete il cornicione che avvisterete di fronte a voi. (foto 011) Percorrete il cornicione verso sinistra e da qui saltate nell'apertura alla vostra destra, dove si trova un corridoio affiancato da delle colonne. (foto 012) Alla fine di questo corto corridoio salite sulla sporgenza presente e saltate all'interno del passaggio sempre alla vostra destra facendo attenzione al nemico che vi attende. Questo essere è diverso dai soliti, poiché si tratta di un serpente umanoide in grado di lanciare bolle d'energia e per di più capace di nuotare e attaccarvi quindi anche dall'acqua. Nel caso veniste colpiti usate l'attacco a mani nude per stordirlo e poi lanciatelo contro le punte presenti nel muro così da ucciderlo e riconquistare l'energia necessaria a far comparire l'indispensabile Soul Reaver.

Passate la seguente porta di legno, appena entrati sparate un proiettile d'energia così da impalare senza troppi sforzi il nemico in fondo alla sala e poi proseguite lungo il corridoio evitando altri due serpenti/vampiri fino a giungere in una stanza con una grossa colonna simile ad vite gigante posta nel mezzo della sala con quat-

tro strade che si diramano nei quattro punti cardinali. Non perdete altro tempo e andate dritti imboccando la strada di fronte a quella da cui siete giunti, superate il cancelletto metallico prendendo il tubo di ferro dalla parete in caso abbiate bisogno di armi e dopo aver eliminato altri due mostri aprite il cancelletto seguente. Alla fine del prossimo corridoio arriverete in una grande sala colma d'acqua con delle colonne che fuoriescono dal liquido per voi mortale che utilizzerete in modo da raggiungere l'altro lato della stanza. (foto 013) Fate però attenzione al serpente che vi aspetta al varco e che inizierà a colpirvi con i suoi proiettili d'energia quando salterete sull'ultima colonna. Voi non dovete fare altro che precederlo colpendolo da più lontano in modo da stordirlo il tempo necessario a conquistare la terraferma e poi eliminarlo come più vi aggrada. (foto 014) Percorrete il corridoio, passate un altro cancello metallico e poi immergetevi nell'acqua così da poter percorrere il corridoio sommerso. A un certo punto arriverete in una stanza con il pavi-

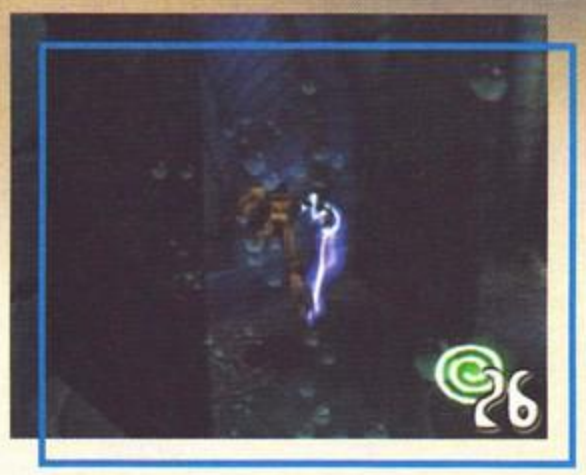
mento a scacchiera, percorrete la parete di destra e fermatevi sotto la sporgenza triangolare che troverete e fate un salto alto per salirci sopra. Da qui salite di nuovo sulla sporgenza soprastante e utilizzate il portale d'energia per tornare al Regno Materiale. (foto 015) A sinistra del punto in cui vi trovate avete una parete da scalare, arrivate quasi in cima e quando vedete che il tratto percorribile si estende anche orizzontalmente spostatevi un poco così da raggiungere la rientranza soprastante. (foto 016) Giratevi su voi stessi e dopo aver osservato con un poco di imbruttimento la serie di travi che sostengono il tetto fate ciò che avete già capito, e cioè saltate di trave in trave per raggiungere la rientranza posta a sinistra. (foto 017) Eliminate meglio che potete i due serpenti vampiri che vi aspettano

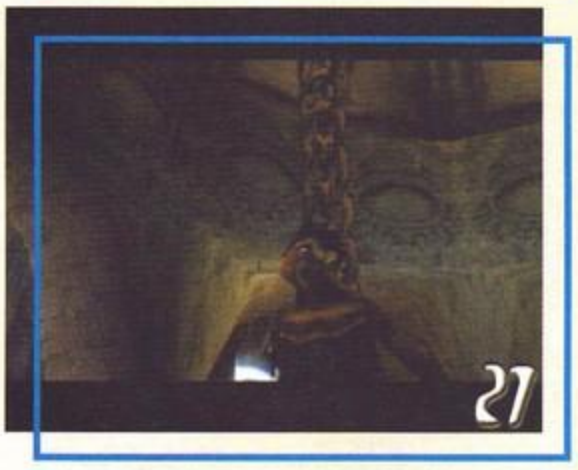
e dopo aver distrutto un'altra vetrata con il proiettile d'energia (foto 018) preparatevi poiché i momenti di frustrazione non sono finiti. Vedete quelle sporgenze con le sembianze di uccelli presenti a destra? Bene, dovrete saltare su ognuno di essi e arrivare dall'altra parte dell'area, su un saldo e sicuro cornicione. (foto 019) Vi consiglio di utilizzare il pad digitale prendendo tutto il tempo necessario per calcolare i salti, poiché nel caso doveste cadere di sotto vi ritrovereste a dover percorrere un gran bel pezzo di strada per ritornare a questo punto. Giunti sul cornicione avanzate con prudenza sino al bordo e da qui saltate sul grande silos che avete a sinistra, dal quale poi girerete a destra per raggiungere il campanile alla vostra destra. (foto 020) Suonate la campana tirando la corda presente e al termine dell'animazione in cui vedrete aprirsi un portone scendete lungo la ripida scala a chiocciola presente. Immergetevi nell'acqua, procedete per il corridoio e salite per la rampa di scale successive fino a quando non arriverete in una sala con un centro un portale d'energia, che una volta attivato darà inizio allo scontro con il nuovo boss.

QUINTO BOSS: RAHAB

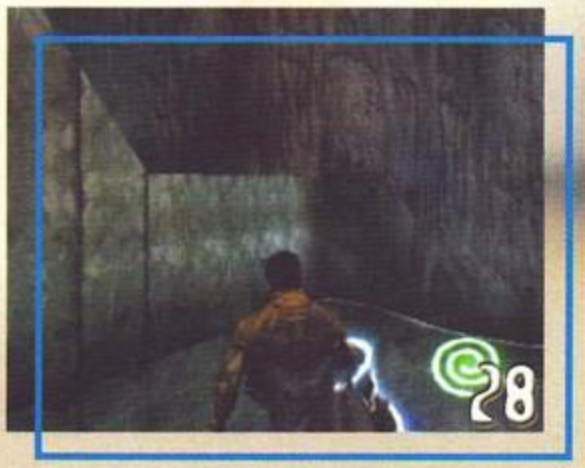
La stanza inizierà a riempirsi d'acqua e dopo alcune suggestive inquadrature apparirà il vostro nuovo nemico, il quale dominando la Cattedrale Sommersa è simile a un drago marino. (foto 021) Lo scontro non è molto difficile, anche se molto dipende dalla vostra abilità nei salti tra le varie piattaforme che circondano la sala. Il mostro vi attaccherà balzando fuori dall'acqua e morsicandovi, oppure lanciandovi proiettili d'energia. (foto 023) Come avrete notato nella sequenza di introduzione al nemico la telecamera ha inquadrato le finestre che circondano il luogo dello scontro, e non senza motivo. Dovrete infatti saltare di colonna in colonna per evitare gli attacchi avversari e poi colpire le vetrate presenti con i proiettili cinetici così da far penetrare sufficiente luce da friggere Rahab. (foto 022) Una volta distrutta anche l'ultima finestrella potrete assistere alla morte del pescione e conquistare l'invulnerabilità all'acqua. (foto 024) Ogni volta che toccherete tale elemento non passerete più al Regno Spettrale, ma potrete sguazzare da provetto nuotatore in luoghi prima irraggiungibili. (foto 025)

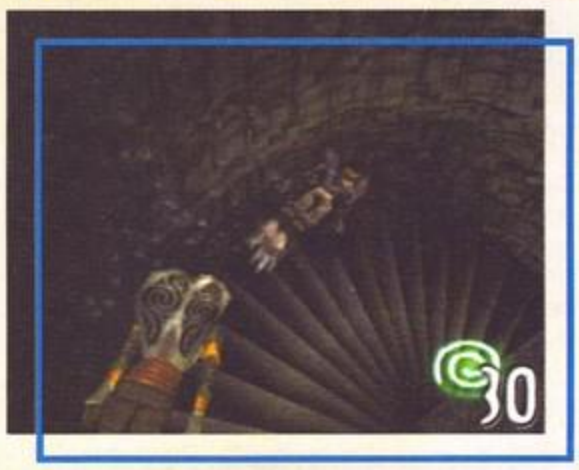
A questo punto avete tutti i poteri necessari per poter conquistare i restanti Glifi, che sebbene non siano poi così potenti e non si rivelino fondamentali per risolvere l'avventura non la





certo dispiacere ottenere. La prima cosa da fare è però uscire da questo posto e abbandonare la Cattedrale. Tuffatevi nell'acqua prima presieduta da Rahab e dopo aver individuato il portone aperto dal quale siete entrati imboccate il corridoio lì presente in modo da uscire dall'acqua e ritrovarvi in cima al campanile. (foto 026) Qui una nuova, breve, sequenza animata vi indicherà la vostra prossima destinazione, Dumah. (foto 027) Saltate dalla torre gettandovi verso sinistra, raggiungete la prima piattaforma che fuoriesce dall'acqua e da qui individuate il muro sul quale dovete saltare e che raggiungerete utilizzando la spinta propulsiva dopo esservi immersi di nuovo. (foto 028) Tuffatevi nel nuovo corso d'acqua, procedete spediti e dopo



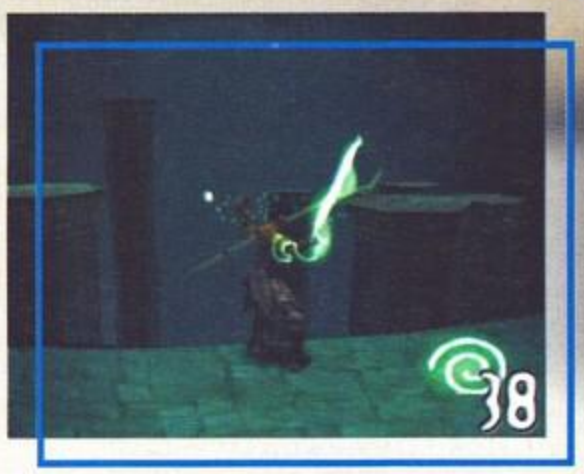


essere arrivati nella stanza con il pavimento a scacchi passate al Regno Spettrale in modo da superare il cancello. (foto 029) Fatto ciò utilizzate il portale d'energia, seguitate a nuotare per individuare un vetrata di colore bianco e dopo averla distrutta entrate nel nuovo corridoio. Scendete lungo la scala a chiocciola, passate rasenti al muro di sinistra una volta giunti in fondo e imboccate la prossima apertura a destra così da raggiungere altre scale che percorrerete senza curarvi dei nemici che vi inseguono. (foto 030) Sul muro di sinistra della prossima stanza si trova un'altra finestra da abbattere, (foto 031) il cui corridoio vi porterà in una stanza dove potrete rigenerarvi e forgiare la Soul Reaver del potere del fuoco. (foto 032) D'ora in poi tutte le volte che incontrerete una fonte di calore potrete dotare la spada della capacità di sparare proiettili infuocanti,

in grado quindi di uccidere molti nemici distanti in maniera definitiva. Uscite quindi da questa stanza, risalite lungo le scale di destra e appena uscirete dalla scalinata andate a destra e imboccate il terzo cunicolo dal quale filtra una gran quantità di luce così da uscire da questo complesso sistema di stanze sotterranee della Cattedrale. Ora non vi rimane altro che continuare a salire e una volta giunti all'interno di un grande silos cilindrico prendere l'unica apertura presente sulla sinistra, poi andare a sinistra al prossimo bivio in presenza di due arcate in modo da trovarvi all'interno di una stanza che riconoscerete per la presenza di una scala sommersa (foto 033), che una volta percorsa vi permetterà di uscire definitivamente dalla Cattedrale facendovi arrivare nei pressi del teletrasporto indicato in figura. (foto 034) Questo punto è importante, poiché da qui potrete decidere se partire alla ricerca degli altri Glifi o proseguire diretti verso il prossimo boss. Voi preoccupatevi di salvare la posizione e se volete sapere come conquistare i restanti Glifi proseguite nella lettura, altrimenti saltate queste sezione.

GLIFO DEL FUOCO

Rituffatevi in acqua e tornate nella stanza con la scalinata sommersa per poi imboccare il corridoio posto di fronte a quest'ultima. (foto 035) Percorrete tale passaggio sino a giungere in una vasca circolare dalla quale uscirete con un balzo per trovarvi in una sala circondata da colonne recanti il marchio del Glifo che state cercando. (foto 036) Girate a sinistra, superate la porta di legno e nella prossima stanza azionate la leva presente sul muro per poi passare velocemente al Regno Spettrale così da bloccare il portone che supererete. (foto 037) Ritornate al Regno Materiale utilizzando il portale d'energia posto poco più avanti nel corridoio e dopo essere scesi nella



nuova stanza azionate la leva successiva così da aprire il cancello rosso presente nella stanza circolare dalla quale siete emersi all'inizio. Uscite da questa sala passando dal cancello sollevatosi per l'occasione e imboccate il corridoio che vi condurrà ad una porta di legno che aprirete. Nel nuovo ambiente vedrete una sequenza animata che mostrerà la vostra prossima meta. Per raggiungere il focolare alla vostra destra passate al Regno Spettrale in modo da far abbassare le colonne che utilizzerete come piattaforme per raggiungere l'insenatura desiderata. (foto 038) Forgiate la Soul Reaver con il fuoco dopo essere tornati al Regno Materiale con il portale presente (foto 039) e poi ritornate nella stanza con il cancello rosso per imboccare un nuovo corridoio appena apertosi che vi condurrà ad una statua che dovrete colpire con la spada infiammata così da

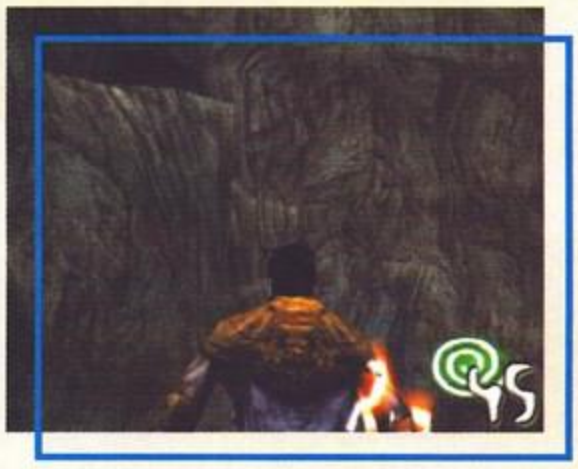
liberare il potere del Glifo di Fuoco. (foto 040)

GLIFO DELLA LUCE SOLARE

Fatto ciò potete partire alla conquista di questo nuovo Glifo. Tornate nella stanza con la scala sommersa, (foto 041) uscite dall'acqua e girate a destra per uscire nel cortile del castello del clan di Raziel. Alla vostra destra si trova l'entrata per la stanza del teletrasporto, andateci e selezionate il portale per il clan di Zephon come

vostra prossima destinazione (controllate la foto relativa per non sbagliare). (foto 042) Arrivati alle porte del castello buttatevi a destra nel fossato pieno d'acqua e passate al Regno Spettrale per superare il cancello che troverete. (foto 043) Utilizzate il portale d'energia per tornare al Regno Materiale e nuotate lungo i lunghi cunicoli che troverete salendo in superficie. Ad un certo punto, all'uscita dall'ultimo tunnel, partirà una sequenza animata che vi

mostrerà la vostra prossima destinazione, il faro in cima al pendio. Prima di emergere nuotate contro il muro di destra e imboccate il corridoio che trovate così da raggiungere la stanza del teletrasporto che vi permetterà di sbloccare anche questa sezione. (foto 044) Salvate la posizione e tornate indietro per salire in superficie. Scalate la parete saltando sulle rocce presenti sul muro di sinistra, eliminate il forte minotauro dotato dell'abilità di lanciare proiettili cinetici e passate dal corridoio presente in cima alla montagna così da ritrovarvi dall'altro lato della muraglia. (foto 045) Da qui potrete raggiungere il faro, eliminate i due nemici che lo presidono col-pendoli con i proiettili infuocati della Soul Reaver e passate nel corridoio di sinistra passando la porta di legno che vi porterà dall'altro



lato del faro. Partirà una nuova sequenza grazie alla quale avrete una visione d'insieme del prossimo tratto del livello che dovrete completare. Iniziate scendendo per il pendio ed entrate nella prima porta a sinistra. Vi troverete in una stanza con una leva sulla sinistra e un blocco di pietra in cima al macchinario. Salite in cima per far cadere a terra il masso, spostatelo vicino alla leva e poi azionatela per osservare il comportamento del macchinario. Voi dovrete piazzare il blocco vicino all'apertura da cui passa l'ingranaggio, azionare la leva una seconda volta e immediatamente spingere il blocco all'interno del meccanismo così da bloccarne il movimento. (foto 046) Come noterete le torce appese al soffitto si sono ora messe in funzione, tornate al pendio e scendete fino in fondo eliminando i nemici che incontrerete per poi saltare sulle piattaforme presenti in acqua così da raggiungere l'entrata posta sotto il faro. (foto 047) Eliminate l'ennesimo minotauro e superate la porta di legno per ritrovarvi in una grande stanza cilindrica con una scala che scende a spirale lungo il suo bordo. Non perdete tempo scen-

dendo per la scala ma buttatevi direttamente sul fondo e poi imboccate l'unico passaggio presente. (foto 048) Vi ritroverete in una stanza con una trivella sospesa e un passaggio triangolare da imboccare e subito dopo un'altra trivella nella quale però non è presente alcuno spiraglio. (foto 049) Niente di meglio quindi che passare al Regno Spettrale per far sollevare l'intera area e aprire un varco. Utilizzate il primo portale d'energia che trovate e passate la porta di legno successiva continuando lungo il corridoio fino ad arrivare ad una portone doppio che aprirete senza indugio. Nella nuova stanza passate radenti al muro di sinistra così da ritrovarvi sul fondo di una sala con due tubature e quattro blocchi di pietra da spostare in modo da completare il condotto. (foto 050) Uscite dalla sala e dirigetevi verso la tubatura che finisce in una corridoio alla cui fine troverete una valvola da azionare. Ciò farà defluire l'acqua dal condotto mettendo in moto la ruota e il relativo soffietto gigan-

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA CAVALLOTTI, 98
20052 – MONZA (MI)

TEL.039/2720499

TEL.039/2720499 TEL/FAX 039/747171

IMPORTAZIONE DA EUROPA-GIAPPONE-HONG KONG-USA

NINTENDO 64

NINTENDO USA L.279.000
NINTENDO USATI L..89.000

BANJO KAZOJE L.79.000
BASS HUNTER FISHING TEL
BLAST CORPS L.29.000
BETTLE ADV. RAC. L.79.000
BATTLETHANKS 2 TEL
BOMBERMAN L.49.000
BUST A MOVE 2 L.59.000
BUST A MOVE 3 DX L.59.000
BUG'S LIFE L.119.000
CARMAGEDDON L.109.000
CASTLEVANIA L.99.000
CASTLEVANIA 2 TEL
COMMAND & CONQUER TEL
DESTRUCTION DERBY 2 TEL.
DOOM L.39.000
DONKEY KONG WORLD (DICEM.)
FIGHTER DESTINY L.59.000
FIFA 99 L.109.000
F-ZERO L.79.000
DARK RIFT L.29.000
DD KONG TEL
DUKE NUKEM 3D L.39.000
DUKE NUKEM ZERO HOURS TEL
EXTREME G L.39.000
FIGHTING FORCE TEL
F1 WORLD G.P. 1 L.69.000
F1 WORLD G.P. 2 L.99.000
JET FOR GEMINI TEL
GAUNTLET LEGEND TEL
GOEMON GAMBARRE 2 L.139.000
GOLDENEYE 007 L.79.000
HYBRID HEAVEN TEL
KING OF PRO BASEBALL L.39.000
INT. S. STAR SOCCER 98 L.59.000
LEGO RACER TEL
J.L. PERFECT STRYKER II TEL
MACE THE DARK AGE L.39.000
MARIO KART L.79.000
MARIO PARTY L.99.000
MICROMACHINES TEL
MISSION IMPOSSIBLE L.79.000
MYSTICAL NINJA 1 L.49.000
F1 MONACO GP 2 L.109.000
MORTAL KOMBAT MYTH. L.49.000
MULTIRACING CHAMP. L.29.000
NIGHTMARE CREATURES TEL
OFF ROAD CHALLENGE L.59.000
ON & OFF RACING TEL
POCKEMON SNAP TEL
POCKET MONSTER L.129.000
PILOT WINGS L.49.000
QUAKE L.59.000
QUAKE II L.109.000
RAYMAN 2 TEL
RAINBOW SIX TEL
READY 2 RUMBLE BOXING TEL.
RESIDENT EVIL 2 TEL
ROGUE SQUADRON L.109.000
S.ROBOT TAISEN TEL
SHADOWMAN L.114.000
STAR WARS RACER L.115.000
S.ROBOT FIGHTING L.119.000
SIM CITY 64 TEL
SNOWBOARDING 1080 TEL
STAR SOLDIER L.59.000
TOY STORY 2 TEL
TONIC TROUBLE TEL
TOP GEAR RALLY 2 TEL
TUROK L.39.000
TUROK 2 L.79.000
TUROK 3 TEL
ZELDA L.99.000
VIEWPOINT 2064 TEL
V RALLY 99 L.79.000
WCW MAYEHM TEL
WCW VS NWO REVENGE L.59.000
WIPEOUT L.45.000
WIN BACK TEL
WWF WRESTLEMANIA 2000 TEL
WONDER PROJECT J L.49.000
WORLD DRIVER CHAMP. TEL

ACCESSORI:

ADATTATORE UNIV. 100% L.69.000
JOY PAD L.35.000
CAVO ESTENSIONE PAD L.12.000
MEMORY CARD 256K L.13.000
MEMORY CARD 1MG L.19.900
CAVO S-VHS L.29.000
RUMBLE PACK L.19.900
RUMBLE PACK+MEMORY L.29.900
PRESA ANTENNA RF L.25.000
VOLANTE+PEDALIERA E DOPPIA VIBRAZIONE L.139.000

OCCASIONI A LIT.29.000:

BUST A MOVE 3/WCW VS NWO/ DUKENUKEM 3D/J.L. PERFECT STRYKER/MULTIRACING C/FIFA 64/EXTREME G/J.MADDEN FOOTBALL/F1POLEPOSITIO/INT.S. STARSOCCER 64/SUPER MARIO/ MORTALKOMBAT TRI LOGY L.39.000

PORTACHIAVI IN METALLO L.15.000

SOUL CALIBUR
DREAMCAST
PLAYTATION
SHENMUE
GUNDAM
BIO HAZARD 3
FINAL FANTASY 8

SUPERNINTENDO

BATMAN RETURNS L.39.000
CAPITAN COMMANDO L.49.000
CASPER L.39.000
TINY TOON ADV. L.29.000
CLAYFIGHTER 2 L.49.000
EARTHWORM JIM 2 L.29.000
FIFA 96 L.29.000
POP'N'TWEEN BEE L.29.000
PREISTORIK MAN L.29.000
PRIMAL RAGE L.29.000
SAMURAI SHOWDOWN L.29.000
S.MARIO ALL STAR L.29.000
STREET FIGHTEE 2TURBOL.29.000

PLAYSTATION

PLAYST. UNIVERSALE L.279.000

GIOCHI USA/JAP

ACE COMBAT 3 TEL
ALUNDRA 2 TEL
ARK THE LAD 3 TEL
BASS LANDING USA L.119.000
BIO HAZARD 2 VERS. D.SHOCK L.119
BIO HAZARD 3 TEL
BLACK BASS W/BLUE MARTIN TEL
BRAVE FEN. MUSASHIDEN L.119.000
CAPCOM GENERATION 2 L.129.000
CAPITAN TSUBASA J L.149.000
CHANGE GET A ROBOT L.139.000
CHOCOBO COLL. TEL
CHRONO CROSS TEL
CHRONO TRIGGER TEL
CYBER ORG L.99.000
DARKSTALKER 3 L.99.000
DEEP FREEZE L.89.000
DENPRISM (SQUARE) TEL
DEVILMAN TEL
DIE HARD TRILOGY 2 TEL
DINO CRISIS USA L.129.000
DRAGON BALL F.BOUT L.89.000
DRAGON BALL Z LEG. L.89.000
DRAGON BALL Z ULT. BATTLE 22L.89
DRAGON VALOR TEL
EINHANDER L.69.000
FATAL FURY WILD AMBITION L.119.
FINAL FANTASY TACTICS TEL
FINAL FANTASY ANTHOLOGY L.119
FINAL FANTASY 8 L.119.000
FRONT MISSION 3 L.139.000
FRONT MISSION ALTERNATIVE L.59
EVANGELION L.139.000
GRANDIA USA L.119.000
GRAN TURISMO 2 TEL
GUNDAM PERFECT 1 YEAR L.79.000
GUNDAM 0079 L.79.000
GUNDAM CHAR'S C.ATTACK L.89.000
GUNDAM BATTLE MASTER II L.129.000
HOKUTO NO KEN TEL
JADE COCOON L.119.000
KOUDELKA TEL
LEGEND OF MANA L.139.000
LUNAR SILVER STAR STORYL.145.000
LUNAR 2 ETERNAL BLUE TEL
LUPIN 3 L.89.000
KARTIA RPG USA L.119.000
KING OF FIGHTERS 97 L.99.000
KING OF FIGHTERS 98 TEL
JO JO BIZARRE ADV. TEL
MACROSS VFX 1 L.79.000
MACROSS FORTRESS TEL
MACROSS VFX 2 TEL
MARVEL S.HEROS VS STREET F. L.79
MARVEL VS CAPCOM TEL
METAL GEAR SOLID INT TEL
METAL SLUG L.109.000
MOBILE SUITE GUNDAM 1.0 L.79.000
MOBILE SUITE GUNDAM 2.0 L.79.000
MORTAL KOMBAT SPECIAL TEL
OMEGA BOOST USA L.119.000
PACMAN WORLD TEL
PARASSITE EVE USA L.129.000
PARASSITE EVE 2 JAP 9/12
PATLABOR THE GAME TEL
POCKET FIGHTER L.69.000
R-TYPE DELTA TEL
RANMA 1/2 L.135.000
RASETZU NO KEN L.129.900
REAL ROBOT BATTLE TEL
RESIDEN EVIL DIRECTORS CUT L.69
RIVAL SCHOOL 2 TEL
S.ROBOT WAR F L.119.000
S.ROBOT WAR F FINAL TEL
S.ROBOT WAR COMPLETE BOX L.109
S.ROBOT WAR 5 L.99.000
S.ROBOT TAISEN ALPHA 29/12
SAGA FRONTIER USA L.119.000
SAGA FRONTIER II TEL
SAILOR MOON L.129.000
SAMURAI SPIRIT NEW VERSION 9/12
SHADOW MADNESS L.129.000
SD GUNDAM G ZERO TEL
SD GUNDAM G CENTURY L.75.000
SLAYER ROYAL 1 L.99.000
SLAYER ROYAL 2 TEL
STAR IXIOM TEL
STAR OCEAN 2° STORY USAL.119.000
STREET FIGHTER ZERO 3 L.109.000
STREET FIGHTER EX 2 PLUS 22/12
SUIKODEN II L.109.000
TEKKEN 3 L.69.000
THOUSAND ARMS TEL
TIME CRISIS JAP L.35.000
TOKIMEKY MEMORIAL 2 TEL.
VANDAL HEARTS II USA L.119.000
WILD ARMS 2 TEL
WINNING ELEVEN 4 TEL
XENOGEAR L.119.000

ACCESSORI:

ACTION REPLY EXPLORER L.69.000
BORSA PORTA CONSOLE L.39.900
PLAYST. MAGAZINE JAP L.30.000
JOYPAD COMP. L.9.900
MEMORY CARD 15B L.15.000
MEMORY CARD 120B L.33.000
MEMORY CARD 360B L.49.000
MULTITAP L.39.900
PAD DUAL SHOCK L.39.000
DUAL SHOCK INFRAROSSI L.39.000
PISTOLA+PEDALIERA L.39.000
POCKET STATION L.119.000
PRESA PAL ANTENNA L.19.000
PRESA ANTENNA PER GIOCHI USA E JAP L.39.000
CAVO SCART RGB L.15.000
VOLANTE +PEDALIERA CON VIBRAZIONE L.99.000
TAPPETO PER DANCING GAME L.59
VIDEO CD CARD L.129.000

CONVERTITIORE ACTION REPLY PERMETTE DI VEDERE TUTTI I GIOCHI USA/JAP ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL L.29.900

MODIFICA USA/JAP/EURO L.50.000
MODIFICA UNIVERSALE PER GIOCHI CODIFICATI L.70.000

PLAYSTATION GIOCHI USATI

BURNING ROAD L.19.000
COMMAND & CONQUER L.19.000
DESTRUCTION DERBY L.19.000
FORMULA 1 98 L.39.000
MOTORHEAD L.29.000
MORTAL KOMBAT TRILOGY L.25.000
NEED FOR SPEED II L.25.000
INT. S.STAR SOCCER L.19.000
INT. S.STAR SOCC. DELUXE L.19.000
PAX CORPUS L.39.000
PORSCHE CHALLENGE L.25.000
RAGE RACER L.29.000
SPRIGGAN L.49.000
VIGILANTE 8 L.29.000
ZERO DIVIDE 2 L.29.000
XEVIUS 3D L.29.000
WORLD CUP FRANCE 98 L.29.000

CHIAMA PER LA LISTA GIORNALIERA.

GIOCHI HENTAI PER PC VM 18

ALCHEMIC GIRL L.59.000
ANGEL PARASSITE L.59.000
SATOMI L.59.000
M.HARD L.59.000
CAMPUS LOVE L.59.000
CROSS L.59.000
WORKS DOLL L.59.000
LITTLE MY HOLD L.59.000
FIND LOVE 2 L.59.000

TELEFONA PER ALTRI TITOLI.

GAMEBOY

BATMAN FOREVER L.35.000
BEACH VOLLEY L.35.000
SUPERMAN L.35.000
JUNGLE BOOK L.35.000
CASTELLIAN L.25.000
ARCADE CLASSIC 2 L.25.000
TOP RANK TENNIS L.25.000
MARIO LAND 3 L.25.000
MARBLE MADNESS L.25.000
KWIRK L.25.000
PRINCE OF PERSIA L.25.000

MEGADRIVE

ALTERED BEAST L.25.000
ETERNAL CHAMPION L.25.000
ROBOCOP VS TERMINATOR L.25.000
RISKY WOODS L.25.000
WORLD CUP ITALIA 90 L.15.000
PACMANIA L.25.000
CAPITAN PLANET L.25.000
JORDAN VS BIRD L.25.000
MEGA 6 GIOCHI L.39.000
MICHAEL JACKSON L.25.000
CARTUCCIA MENACER L.25.000
FORMULA ONE L.25.000
SHAQ FU L.25.000
SPLATTERHOUSE 2 L.25.000
SONIC SPINBALL L.25.000
GUNSHIP L.25.000
S.REAL BASKETBALL L.19.000
X-MEN L.25.000

SEGA NOMAD IL PORTATILE A 16 BIT COMPATIBILE CON I GIOCHI MEGADRIVE L.199.000 CON CARTUCCIA 6 GIOCHI IN OMAGGIO.

GAME GEAR

BAKU BAKU L.29.000
MAGIC KNIGHT RAYEARTH L.29.000
MORTAL KOMBAT L.29.000
SHINOBI L.29.000
SONIC 2 L.29.000
COLUMS L.25.000
G-LOC L.25.000
LION KING L.29.000
VIRTUA FIGHTER MINI L.29.000

GAMEGEAR+GIOCO L.119.000

CD MUSICALI DEI CARTONI GIAPPON.

DRAGON BALL Z L.27.000
SAILOR MOON L.27.000
RANMA 1/2 L.27.000
GUNDAM L.27.000
MACROSS L.27.000
CITY HUNTER L.27.000
FINAL FANTASY 7 L.27.000
FINAL FANTASY 8 CONF. 4CDL.85.000
CAVALIERI DELLO ZODIACOL.27.000
HOKUTO NO KEN L.27.000
PARASSITE EVE L.27.000
DRACULA X L.27.000
ZELDA L.27.000
SHENMUE L.27.000
KING OF FIGHTERS 98 2CD L.39.900

SATURN

SATURN USATI L..89.000

PICCHIADURO

BATTLE MONSTER L.19.000
DEAD OR ALIVE LIMITED TEL
DINAMITE DEKA 2 L.49.000
DRAGON BALL Z LEG. L.69.000
DUNGEON & DRAGON'S COLL. L.139
FIGHTERS MEGAMIX L.39.000
FIGHTING VIPERS L.29.000
FINAL FIGHT REVENGE TEL
GOLDEN AXE THE DUEL L.29.000
GUARDIAN HEROS L.59.000
KING OF FIGHTERS COLL. L.149.000
MARVEL S.HEROS L.39.000
MARVEL VS STREET FIGHTER L.139.
POCKET FIGHTER L.69.000
REAL BOUT COLL. L.109.000
SAMURAI SHOWDOWN COLL. TEL
STREET FIGHTER COLL. L.89.000
STREET FIGHTER ZERO 3 TEL
TOSHINDEN L.19.000
TOSHINDEN URA L.25.000
VAMPIRE SAVIOR L.129.000
VIRTUA FIGHTER KIDS L.29.000
VIRTUA FIGHTER 2 L.29.000
VIRTUA FIGHTER REMIX L.25.000
VIRTUAL ON L.39.000
X-MEN VS STREET FIGHTER TEL

SPARATUTTO

ALIEN TRILOGY L.39.000
BLAM MACHINEHEAD L.19.000
CAPCOM GEN.1 L.69.900
CRIMEWAVE L.29.000
DOOM L.25.000
DUKE NUKEM 3D L.39.000
GUNGRIFFON 2 L.119.000
GUNDAM SIDE STORY II L.49.000
GUNDAM SIDE STORY 3 L.69.000
HOUSE OF DEAD L.79.000
LAYER SECTION II L.79.000
METAL SLUG TEL
PANZER DRAGON II L.49.000
QUAKE L.45.000
HEXEN L.29.000
RADIANT SILVERGUN L.129.000
ROBOPIT L.19.000
SOKYUGURENTAU L.109.000
SOVIET STRYKE L.29.000
THUNDER FORCE V L.99.000
THUNDER STRYKE II L.29.000
VIRTUA COP 2 L.39.900
VIRTUA COP 2+PISTOLA L.75.000
VIRTUA COP 1 L.35.000

PLATFORM/PUZZLE/FLIPPER

BLAST CHAMBER L.19.000
BOMBERMAN FIGHT L.39.000
CAPCOM GEN.2 L.69.900
DRACULA X L.89.000
LEMINGS L.29.000
NIGHT'S L.39.900
NIGHT'S CHRISTMAS L.29.000
ROCKMAN X 4 L.79.000
SHINOBI EX L.39.000
SCUD L.29.000

SPORTIVI

DAYTONA L.29.000
FIFA 97 L.25.000
GRAN CHASER RACING L.29.000
IMPACT RACING L.29.000
J.L EXCITE STAGE SOCCER TEL
MANX TT L.39.000
ROAD RUSH L.39.000
SEGA RALLY L.39.900
SEGA TOURING CAR L.49.000
SNOWBOARDING TRIX 98 L.59.000
SONIC R L.49.000
STEP SLOP SLIDER L.49.000
WIPEOUT L.25.000
WORLD WIDE SOCCER 97 L.19.000
WORLD WIDE SOCCER 98 L.39.900

AVVENTURA E STRATEGIA

ALBERT ODISSEY L.79.000
BURNING RANGERS L.79.900
DEEP FEAR L.79.900
BIO HAZARD L.79.000
DRAGON FORCE L.69.000
DRAGON FORCE II L.129.000
EVANGELION II° IMPRESSION L.69.000
EVANGELION GIRL OF STEEL L.99.000
GRANDIA L.99.000
LUNAR 2 ETERNAL BLUE L.139.000
LUPIN III L.109.000
PANZER DRAGON 3 4CD L.59.000
SAKURA WARS 2 L.89.000
SHINING FORCE III L.119.000
SHINING FORCE 3/2 L.119.000
SHINING FORCE 3/3 L.119.000
SHINING THE HOLYARC L.79.000
SHINING WISDOW L.39.900
SLAYER ROYAL 2 L.139.000
S.ROBOT WAR TAISEN L.139.000
S.ROBOT WAR FINAL L.139.000
STORY OF THOR 2 L.49.000
TOMB RAIDER L.39.000
VIRTUAL HYDLIDE L.25.000

ACCESSORI:

ACTION REPLY+MEMORY+ADATTATORE L.59.000
JOYPAD SEGA L.35.000
JOYPAD ANALOGICO L.59.000
ADATTATORE USA/JAP/EUR L.38.000
ADATTATORE+RAM 4MG L.59.000
RAM 4MEGA CAPCOM L.39.000
PISTOLA CON PEDALIERA L.39.000
CAVO S-VHS L.29.000
CAVO RGB L.25.000
VIDEO CD CARD L.159.000

MODIFICA UNIVERSALE RENDE IL SATURN EURO VELOCE COME IL GIAPPONESE A TUTTO SCHERMO L.70.000

DREAMCAST

DREAMCAST +MODEMJAP L.450.000
DREAMCAST PAL L.485.000
DREAMCAST USA TEL
DREAMCAST UNIVERS.TEL.

GIOCHI USA/JAP

AIR FORCE DELTA L.119.000
BILLARD NIGHTS L.99.000
BLUE STINGER L.108.000
BUGGY HEAT L. 99.000
BUNGAION TEL
CLIMAX LANDERS L.129.000
COOL BOARDERS TEL
DEATH CRIMSON 2 TEL
DYNAMITE DEKA II L.99.000
EVOLUTION TEL
F1 WORLD GRAND PRIX TEL
FIGHTING FORCE 2 TEL
FRAME GRIDE L.89.000
GET BASS+CANNA L.179.000
GIANT GRAM TEL
GIGA WINGS TEL
GUNDAM SIDE STORY L.139.000
HYDRO THUNDER TEL
HOUSE OF DEAD II + PIST. TEL
JO JO'S ADVENTURE TEL
LANGRISSER MILLENIUM TEL
LET'S PLAY GOLF TEL
KING OF FIGHTERS 99 L.99.000
MAKEN X TEL
MARIONETTE HANDLER L.99.000
MARVEL VS CAPCOM L.89.000
METROPOLIS TEL
MDK2 TEL
MONACO GP 2 L.85.000
MORTAL KOMBAT GOLD L.119.000
NADESHIKO L.139.000
NEW JAPAN PROWRESTLING L.99.0
NBA 2000 TEL
NFL BLITS 2000 L.119.000
NFL 2000 SEGA TEL
POWER SMASH TENNIS TEL
POWER STONE TEL
PSYCHIC FORCE 2012 L.69.000
RAINBOW SIX TEL
RAYNBOW COTTON TEL
RAYMAN 2 TEL
READY 2 RUMBLE TEL.
RED DOG TEL
REVIVE TEL
SEGA RALLY 2 L.99.000
SHADOWMAN TEL
SLAVE ZERO TEL
SONIC ADVENTURE L.69.000
SONIC INTERNATIONAL TEL
SOUL CALIBUR TEL
SOUL FIGHTER TEL
SOUTH PARK TEL
SPACE GRIFFON TEL
SPEED DEVIL TEL
STREET FIGHTER ZERO 3 L.99.000
S.SPEED RACING L.89.000
STAR GLADIATOR 2 TEL
SUNRISE HERO STORY TEL
MCGRATH MOTOCROSS 2000 TEL
TOKYO HIGHWAY BATTLE TEL
TOY COMMANDER TEL
TRICK & STYLE TEL
VERMILION DESERT TEL
VIRTUA FIGHTER 3 L.75.000
VIRTUA STRYKER 2000 TEL
VIRTUAL ON 2 TEL
ZOMBIE REVENGE TEL
UEFA STRYKE TEL
UNDERCOVER TEL
WORLD WIDE SOCCER 2000 TEL
WWF ATTITUDE TEL

ACCESSORI:

ADATTATORE UNIVERSALE TEL
ARCADE STICK L.129.000
CAVO S-VHS L.35.000
CAVO RGB L.35.000
CAVO PROLUNGA PAD L.19.900
JOYPAD SEGA L.59.000
JOYPAD COMPATIBILE TEL
PISTOLA L.89.000
PURU PURU PACK L.49.000
VGA BOX L.69.000
VISUAL MEMORY L.59.000
VISUAL MEMORY 4MG L.79.900
VOLANTE SEGA TEL
VOLANTE + PEDALIERA TEL
RIVISTA DREAMCAST JAP L.35.000

DISPONIBILI ANCHE I GIOCHI PAL

SI EFFETTUANO RIPARAZIONI E MODIFICHE SU TUTTE LE CONSOLE

VIDEO CD GIAPPONESI

DRAGON BALL Z (8 CD) L.26.000 CADAUNO
DRAGON B GT (20 CD) L.33.900 CADAUNO
RANMA 1/2 (2 CD) L.26.000 CADAUNO
EVANGELION (13 CD) L.26.000 CADAUNO
LA BLUE GIRL (CONFEZ. DA 6 CD) L.99.000
INVASION NIGHT SCHOOL (6 CD) L.26.000 CADAUNO
LAMU (4 CD) L.29.900 CADAUNO
GUNDAM WING (10 CD) L.28.000 CADAUNO
GUNDAM CHAR'S COUNTER ATT. (VARI CD) L.35.900 CADAUNO
MAZINGA VS GOLDRAKE 1CD L.27.0
TIME BOKAN (1 CD) L.29.900

PC ENGINE

PC ENGINE DUO JAP L.479.000
CORE GRAF X L.139.000

GIOCHI SU CD:

ADVANCED V.G. L.69.000
CONAN L.69.000
FORMULA 1 PROJECT F L.69.000
F1 CIRCUS SPECIAL L.59.000
FINAL ZONE 2 L.59.000
CONAN L.75.000
COTTON FANTASTIC N.D. L.119.000
GODZILLA L.99.000
GATE THUNDER L.79.000
CREST OF WOLF L.59.000
VARIS III L.69.000
VARIS IV L.69.000
AVENGER L.59.000
IQ PANIC L.59.000
L DIS L.69.000
LAMU L.79.000
TERRAFORMING L.69.000
RANMA 1/2 L.95.000
MONSTER LAIN L.69.000
BOMBERMAN L.79.000

GIOCHI SU CARTUCCIA DA LIT.29.000 A LIT.79.000:

KICK BALL/GAMBARE GOLF BOYS/ GAIFURUMU/GAIA NO DRAGON/ OPERATION WOLF/ORDINE/F1 PILOT/ F1 CIRCUS 92/F1 CIRCUS/ENERGY/ ALIEN CRASH/VOLFIEV/ 1943 KAI/ADVENTURE ISLAND/AFTER BURNER 2/ARMED F/R-TYPE 2/R-TYPE 1/GOMOLA SPEED/TIGER/CYBER CORE/PSYCHO CLOSER/THE KUN FU/SIDE ARMSCYBERG/KNIGHT NECROMANTER/WAR OF THE DEAD SINDIBAD/DORAEMON/TOYS SHOP TOYS/TV SPORT ICE SKATE/TWIN BECK/CAHAMPION WRESTKER/ DARIUS PLUS/NECUROS/TITAN/ SPIRAL WAVE/S.VOLLEYBALL/JINMU DENSHU/NEUTOPIA 1 E 2/VIOLENT SOLDIER/HANII INZA SKY/BLODIA/ ALICE/FORM. SOCCER/DIGITAL CHAMP/FIGHTING RUN/FINAL LAP TWIN/FINAL BLASTER/ BATMAN/BOMBERMAN/PARANOIA

NEO GEO CD

NEO GEO CD L.379.000

ART OF FIGHTING 1 L.79.000
FATAL FURY 1 L.79.000
FATAL FURY II L.79.000
AERO FIGHTER 2 L.29.000
ART OF FIGHTING 2 L.39.000
ART OF FIGHTING 3 TEL.
BLUE'S JOURNEY L.29.000
FOOTBAL FRENZY L.29.000
FUTSAL SOCCER L.69.000
KING OF FIGHTER 95 L.39.000
KING OF FIGHTERS 96 L.89.900
KING OF FIGHTERS 98 L.109.000
KING OF FIGHTERS 99 TEL
METAL SLUG 2 L.149.000
MUTATION NATION L.79.000
NEO TURF MASTER TEL
OVER TOP L.119.000
RALLY CHASE L.39.000
REAL BOUT 2 L.139.000
SAMURAI SHOWDOWN 4 L.129.000
SOCCER BRAWL L.79.000
RIVISTA NEO GEO FREAK L.39.900
JOYSTICK ARCADE L.115.000

CHIAMA PER ALTRI TITOLI

NEOGEO CARTUCCE

NEOGEO A CARTUCCE L..975.0

3 COUT BOUT L.109.000
DOUBLE DRAGON L.219.000
LAST RESORT L.205.000
KING OF FIGHTERS 95 L.239.000
KING OF FIGHTERS 96 L.299.000
KING OF FIGHTERS 97 L.329.000
MUTATION NATION L.179.000
RIDING HERO L.159.000
SAMURAI SPIRITS L.150.000
STAKES WINNER 2 L.179.000
THRASH RALLY L.139.000
TOKUTENOU 2 SOCCER L.129.000
WORLD HEROS L.109.000
WORLD HEROS 2 JET L.109.000

PORTACHIAVI

DRAGON BALL Z 10 PEZZI L.29.000
RANMA 1/2 + LAMU 8PEZZI L.27.000
TEKKEN 3 10 PEZZI L.29.000
FINAL FANTASY 7 7 PEZZI L.27.000
MAZINGA E ROBOTS WAR 10 PEZZI
EVANGELION 10 PEZZI L.27.000

NEO GEO POCKET

NEO GEO POCKET COL.L.179.000

BASEBALL STAR L.79.900
BASS FISHING TEL
COOL BOARDERS TEL
FATAL FURY FIRST CONT. L.89.000
KING OF FIGHTERS R-2 L.99.000
METAL SLUG FIRSTMISSION L.89.000
NEO CUP SOCCER 98 L.79.900
NEO TURF MASTER L.89.000
PACMAN L.79.900
PUZZLE BOBBLE MINI L.79.900
SAMURAI SHOWDOWN 2 L.89.000
SONIC TEL
SNK VS CAPCOM TEL

WONDERSWAM

WONDERSWAM L.139.000

MODELLINI E ACTION FIGURE:

GUNDAM/MAZINGAGOLDRAKE/ EVANGELION/KEN SHIRO/ RAO/ TIGER MASKSPAWN DEVILMAN/ TEKKEN 3/ GETTER ROBOT.

te posto nella sala adiacente sulla destra. (foto 051) Utilizzate i gas gialli che fuoriescono dalle tubature per salire in cima a tale soffitto e da qui saltate per atterrare sulla balaustra che avete di fronte. (foto 052) Salite fino in cima a tale passaggio e entrate nel corridoio a sinistra, passate dalla porta di legno e procedete lungo il percorso principale così da arrivare in una sala con tre enormi pistoni in movimento. State sul lato sinistro della stanza e saltate le aperture presenti sul pavimento per arrivare in fondo all'area, gettatevi nel buco presente alla fine e da qui salite lungo la scala a chiocciola che costeggia il grosso ambiente cilindrico che avete percorso in precedenza in senso inverso, così da ritornare nei pressi dello specchio d'acqua e da qui raggiungete il pendio che costeggia quest'area saltando sempre sulle piattaforme galleggianti. Giunti sulla terraferma assisterete ad una sequenza animata in cui il faro si sarà messo in funzione, voi eliminate i nemici che vi aspettano al varco e entrate nella porta di legno sormontata da due fiaccole in fondo al pendio.

All'interno della nuova stanza vedrete un'altra sequenza che vi mostrerà il fascio di luce passare dalla vetrata soprastante e incocciare a intervalli regolari le pareti in fondo alle sale. (foto 053) Salite le scale, volgetevi verso l'apertura e quando arriverà il prossimo raggio di luce passate velocemente al Regno Spettrale così da attivare la sequenza che sbloccherà il Glifo della Luce Solare. (foto 054) A questo punto salvate la posizione e tornate al teletrasporto di quest'area ripercorrendo il pendio a ritroso, lasciandovi alle spal-

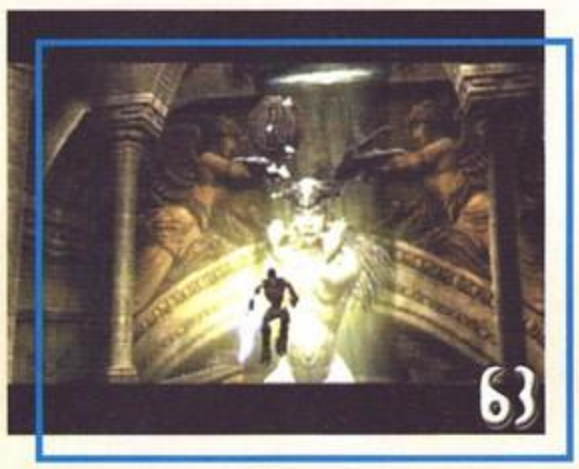
le il faro e saltando nell'acqua da cui siete arrivati all'inizio così da imboccare il corridoio sommerso posto a destra. Qui selezionate il portale con il simbolo del Dreamcast (guardate la foto per non sbagliare) (foto 055) in modo da arrivare nei pressi delle rupe da cui siete stati giustiziati durante l'introduzione.

GLIFO DELL'ACQUA

Per gli smemorati ricordo che una volta usciti dalla stanza del teletrasporto nei pressi della rupe dovrete girare a sinistra nei pressi dell'incrocio e proseguire dritti così da raggiungere la seconda delle due rupi che ci interessano. Da qui potete raggiungere ben due locazioni diverse. Andando dritti inizierete il viaggio per le terre del clan di Dumah mentre a sinistra trovate la Città degli Uomini e il Glifo che ci interessa. Saltate quindi nel passaggio di sinistra e dopo essere caduti in acqua nuotate fino a risalire in superficie. Esplorate l'area in cui vi trovate per individuare una porta di legno da superare, salite per le scale che trovate e giunti nei pressi del vicolo cieco spostate i due blocchi dal muro, impilateli e utilizzateli per raggiungere l'apertura soprastante. (foto 056) Dopo la sequenza animata che vi descriverà brevemente le abitudini degli umani saltate nella

finestra di sinistra e planate così da atterrare in un nuovo corridoio. (foto 057) Girate a destra, procedete per il corridoio, poi scendete dal pendio di sinistra e proseguite su per le scale fino ad arrivare davanti ad una porta doppia che aprirete. Vi ritroverete all'interno della città vera e propria, sopra un piccolo ponte sotto cui passa in ruscello d'acqua. (foto 058) Saltate in tale ruscello, individuate la grata con il simbolo circolare nel mezzo e spazzatela via con un proiettile di energia cinetica. (foto 059) Entrate nel tunnel sommerso, superate le pale rotanti e dopo aver percorso una nuova, lunga tubatura riconquistate la terraferma emergendo verso destra quando vi troverete di fronte ad una cascata. (foto 060) Salite le scale, superate la statua e entrate nella stanza sul retro passando dalla porta a destra. Nel nuovo ambiente dovrete spostare il blocco di pietra, incastonato nel muro e getterlo per prima cosa nel ruscello sottostante (foto 061) poi da qui trascinarlo in fondo a tale corso d'acqua e farlo cadere di sotto. Scendete anche voi e posizionate il

blocco al centro della sala facendolo combaciare con il buco quadrato presente nel pavimento. (foto 062) Così facendo farete innalzare l'acqua presente e azionerete il meccanismo in grado di sbloccare l'ultimo Glifo che vi manca. Tornate quindi nella sala con la statua e dopo la breve animazione accaparratevi del potere dell'acqua in modo da completare la collezione. (foto 063) Le cose da fare nella Città degli Uomini non sono però ancora terminate. Percorrete a ritroso la strada fino a giungere al ponte sopra il ruscello in cui vi siete immersi. Imboccate la strada che sale verso sinistra, passate una porta e iniziate a percorrere una serie di scalinate fino a giun-



gere in una piazza quadrata con un grosso edificio al centro. Girate a destra, procedete per la via principale e salite per il corridoio che incoccerete ad un certo punto. (foto 064) Qui troverete la stanza del teletrasporto relativa alla Città degli Umani, guardate la foto per futuri riferimenti (foto 065) e attivate il portale per il ritorno alla rupe da cui siete partiti per raggiungere la Città degli Umani (quello con il simbolo del "Dreamcast" giusto per intenderci). (foto 066)

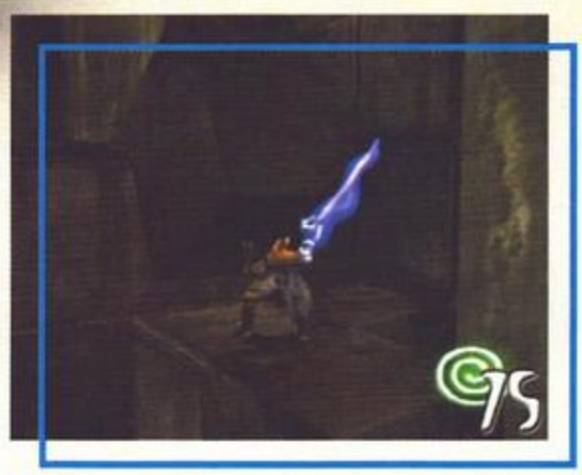
Una volta arrivati alla rupe fate un salto planato per atterrare nel sentiero che avete davanti a voi così da iniziare la ricerca di vostro fratello Dumah.

ALLA RICERCA DI DUMAH

Dal sentiero che avete raggiunto proseguite dritti eliminando i due nemici che incontrerete fino a quando non arriverete in una vasta area all'aperto ricoperta di neve. Passate sotto una coppia di alte arcate e poi imboccate il passaggio che troverete stando rasenti al muro di destra. Eliminate altri due nemici e in fondo a questo corridoio potrete sbloccare un nuovo teletrasporto con il simbolo che trovate in figura. (foto 067) Ritornate verso il vasto spiazzo all'aperto e uscendo ritti dalla stanza del teletrasporto vi troverete davanti a una parete con in cima un globo di energia per la ricarica magica. (foto 068) Giratevi su voi stessi per individuare la colonna scalabile che avete alle spalle, salite in cima e giratevi di nuovo così da poter saltare e planare nei pressi del globo che vi condurrà alle porte del castello della contea di Ash. (foto 069) Scendete nel cortile, passate il portone doppio e dopo aver assistito alla sequenza ani-

mata che vi spiegherà le malefatte di Dumah, superate una serie di due cancelli posti uno di fronte all'altro in sequenza. (foto 070) Vi ritroverete in una vasta area semicircolare bloccata ai lati da dei cancelli ma con al centro un'altra vasta stanza circondata interamente da una gabbia protettiva. Poiché siete ancora nel Regno Spettrale raggiungete il retro della gabbia per individuare il portale d'energia, usatelo e poi dal punto in cui vi trovate sparate una serie di colpi al masso che si trova all'interno della gabbia per spostarlo sulla parete di fondo. (foto 071) Passate nuovamente al Regno Spettrale, entrate nella gabbia e salite sul masso così da raggiungere l'arcata soprastante (foto 072) nella quale troverete un portale d'energia e un buco nel quale cadere. Procedete lungo il corridoio principale nel quale vi trovate e quando giungerete nei pressi di uno spiraglio di luce proveniente da destra utilizzate il masso incastonato nel muro per raggiungere l'apertura dalla quale filtra il raggio. (foto 073) Vi ritroverete sulle mura esterne al cortile da cui siete entrati, fate un salto planato e raggiungete la rientranza che avete di fronte, poi procedete fino a quando una nuova sequenza animata

non vi mostrerà la prossima meta da raggiungere. Sotto di voi avrete due piscine colme d'acqua separate da una striscia di terreno le quali introdurranno il prossimo puzzle da risolvere. (foto 074) Saltate sul ripiano all'asciutto che separa le due masse d'acqua, da qui raggiungete la piattaforma a destra sul fondo della stanza così da poter attivare la leva presente e prosciugare le due piscine. Tornate alla prima piscina e spostando i blocchi che trovate fate in modo di portarne uno in cima al lembo di terreno rialzato per poi buttarlo nella seconda piscina. (foto 075) Ripetete l'operazione con un altro blocco ma questa volta lasciatelo sul ripiano divisorio. (foto



076) Andate quindi nella seconda piscina, impilate due blocchi di pietra e portateli contro il muro di destra e contro il terreno divisorio. Ora spostate il blocco presente sul lembo di terra in modo da formare una pila di tre blocchi che vi servirà per raggiungere la

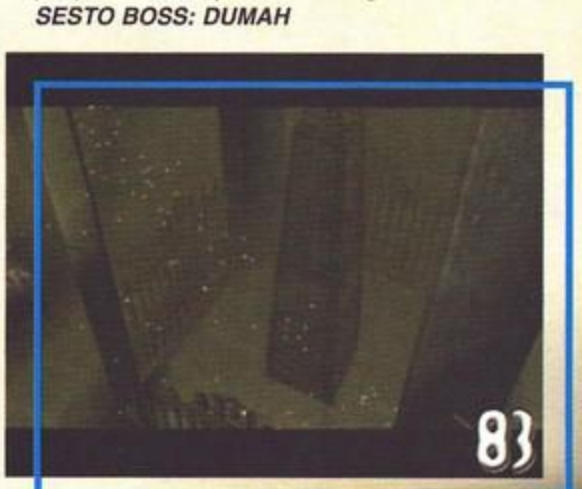
sporgenza presente sulla parte di fondo di questa stanza. (foto 077) Da qui arriverete nella stanza della fornace, calatevi di sotto e azionate la valvola presente nella parte superiore della stanza in modo da attivare il gas. (foto 078) Passate all'altro lato del complesso e tirate la leva per accendere il fuoco e provocare così un'esplosione che distruggerà una porta presente proprio sotto di voi che quindi

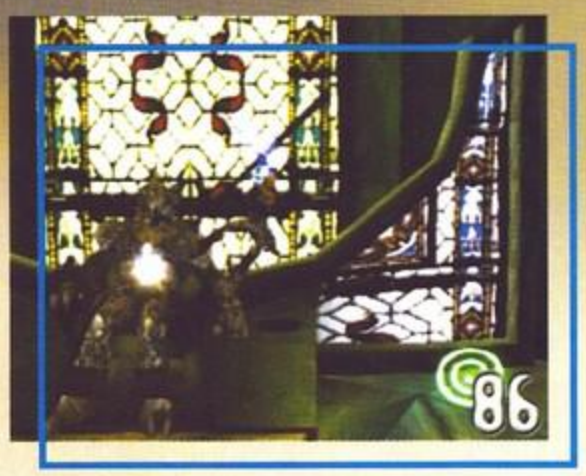
imboccherete senza indugio. (foto 079) Vi ritroverete su di un altro lato della gabbia in cui avete spostato il blocco in precedenza, con davanti a voi un secondo masso da gettare di sotto. Scendete anche voi, impilate i due blocchi e spostateli sulla parete di fronte a dove siete scesi. (foto 080) Arrivati alla fine del nuovo corridoio assisterete ad una nuova sequenza che vi mostrerà una leva e un ingranaggio da raggiungere posti in cima alla sala cilindrica in cui vi trovate. Passate al Regno Spettrale e saltate di insenatura in insenatura

fino a raggiungere prima il portale d'energia che vi permetterà di passare al Regno Materiale e da qui planare nei pressi della leva da azionare. (foto 081) Fatto ciò si abbasserà un grosso ponte levatoio che collegherà le due aree della stanza permettendovi di procedere. (foto 082) Calatevi di sotto e procedete per il corridoio di color grigio fino a quando non arriverete ad un bivio, qui girate a destra e quando arrivate nei pressi di un cancello utilizzate il blocco di pietra presente nel muro per salire nell'apertura presente praticamente sopra la vostra testa. Nella nuova area vi verrà mostrato il percorso da seguire per raggiungere il prossimo obiettivo, (foto 083) ma per

fare ciò dovete utilizzare la capacità di deformazione spaziale. Saltate per prima cosa sulla colonna più bassa, passate al Regno Spettrale e da qui raggiungete il portale d'energia più vicino. (foto 084) Ripetete l'operazione descritta così da passare di colonna in colonna e raggiungere la rientranza soprastante, dalla quale planerete all'interno del recinto con l'obelisco. Non vi rimane altro da fare se non sollevare il grosso artefatto e scagliarlo contro la parete per aprirvi la strada al penultimo boss del gioco...(foto 085)

SESTO BOSS: DUMAH





Entrati nella sala assisterete ad una scena in cui vi verrà mostrato vostro fratello giacere su di un trono con tre lance che ne trafiggono il corpo. Per prima cosa dovrete risvegliarlo levandogli le tre lance, (foto 086) e dopo la presentazione del personaggio e i soliti convenevoli preparatevi ad uno scontro insolito ma tuttavia assai

divertente. (foto 08788) Il bestione, che si proclama addirittura più forte di Kain, non può essere battuto normalmente ma necessità di una botta di calore inumana per essere spedito al creatore. Dovrete quindi farvi inseguire fino a raggiungere la sala della fornace, in cui attiverete prima la valvola del gas, poi passerete dal centro della sala per far posizionare il nemico nella giusta posizione e infine raggiungerete la leva che premerete così da porre fine alla sua esistenza. Il mostro non vi seguirà certo docilmente, lanciandovi prima un attacco simile ad un terremoto in grado di scuotere il terreno e di farvi barcollare rallentando la fuga, e poi circondandovi con un raggio al quale seguirà una forte esplosione. (foto 089) Per di più non potete nemmeno correre come delle lepri altrimenti il fratellino smetterà di seguirvi e se ne tornerà sul suo trono. Per gli smemorati e gli ansiosi ecco brevemente la strada da seguire per tornare alla fornace. Usciti dalla stanza di Dumah girate a sinistra nei pressi dell'obelisco, andate dritti e poi svoltate ancora a sinistra. (foto 090) Quando vedete sullo sfondo il cubo dorato girate a destra. (foto 091) andate dritti passando dal

ponte levatoio e nella stanza con la gabbia girate a destra e poi ancora a destra. Fatevi tutto il corridoio e arriverete nella fornace. Agite come spiegato in precedenza e potrete salutare anche questo bestione (foto 092) che vi donerà il potere di Avvolgimento, utilizzabile sia nel Regno Spettrale che in quello Materiale e che vi ser-

virà sia per eliminare i nemici sia per muovere oggetti altrimenti intoccabili. (foto 093)

SULLE TRACCE DI KAIN
LA CAVERNA DELL'ORACOLO

A questo punto rimane da affrontare solamente il boss finale, il capo della baracca, colui che vi ha trasformato in vampiro per poi assassinarvi. Iniziamo il viaggio non propriamente brevissimo verso il marrano uscendo dalle terre di Ash e dal castello. Arrivati nel cortile principale e dopo aver scalato la colonna presente partirà una sequenza che ci indicherà la nostra prossima destinazione. (foto 094) Scesi nell'area innevata andate a sinistra e procedete spediti fino a quando non arriverete davanti ad una grossa meridiana presente sul terreno che deve essere posizionata correttamente per poter aprire il portone che dona l'accesso alle caverne dell'Oracolo. Per fare ciò correte intorno alla lancetta al centro della meridiana in senso orario e dopo l'esplosione se avrete fatto le cose in maniera corretta vedrete l'animazione che aprirà il portone. (foto 095) Scendete lungo il corridoio di color porpora, eliminate i due nemici posti vicino al focolare e poi superate la porta metallica per ritro-

PERGIOCO®
I NEGOZI SPECIALIZZATI IN VIDEOGIOCHI

MILANO
via SAN PROSPERO 1
MM1 Cordusio - 02 / 86463414

Point MONZA (MI)
via CAIROLI 5
ang. c.so Milano - 039 / 360149

MILANO
via BORGOGNA 7
MM1 San Babila - 02 / 76006664

Point PAVIA
c.so CAIROLI 26/D
all'Università - 0382 / 530719

MILANO
via ALDROVANDI
MM1 Lima - 02 / 29524256

Point FIRENZE
via MASACCIO 195/A
ang. Buonvicini - 055 / 5047123

ROMA
via degli SCIPIONI 109
M Ottaviano - 06 / 39737172

Point VERONA
via G. DELLA CASA 10
ang. piazza Simoni - 045 / 8014243

BRESCIA
via TRIESTE 4/A
angolo X Giornate - 030 / 44654

Point ROMA
via MAGLIANO SABINA 26/28
p.zza Vescovio - 06 / 86211864

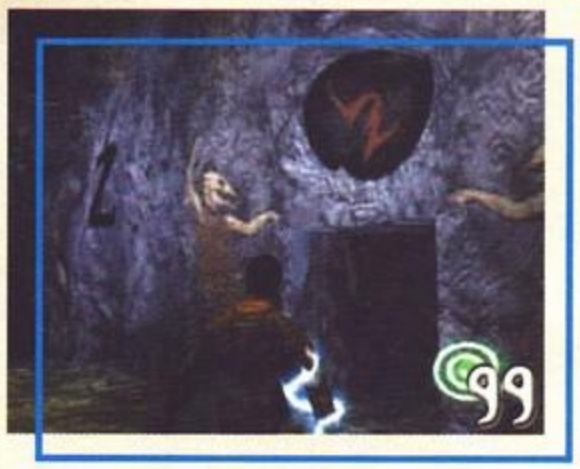
LUGANO (CH)
q.re MAGHETTI 20
centro storico - 0041 / 91 / 9213848

VENDITA PER TUTTA ITALIA
Consegne celeri con corriere
02 / 29524256

www.pergioco.com
PERGIOCO

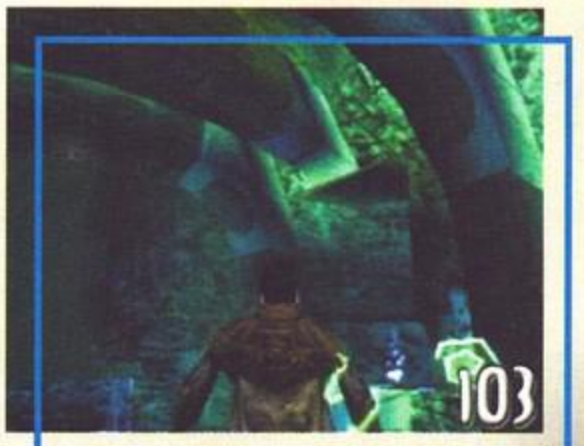
Videogiochi
DreamCast
Hardware - DVD
100 % PlayStation
NINTENDO 64
Game Boy & color
FILM ITA - USA
PC CD ROM VIDEOGAMES - Home Theatre
BUON NATALE E FELICE 2000

varvi in un nuovo corridoio con una deviazione verso destra che vi condurrà alla stanza del teletrasporto di quest'area. (foto 096) Tornate nel passaggio principale, e arrivati in fondo al tunnel passate al Regno Spettrale così da aprire una breccia nella parete di sinistra che vi permetterà di proseguire nell'avventura. (foto 097) Utilizzate il prossimo portale d'energia per tornare al Regno Materiale e proseguite fino ad arrivare nei pressi di un obelisco con un nuovo corridoio che prosegue dritto e due porte ai lati. Utilizzate l'Avvolgimento sull'obelisco correndo in senso antiorario per aprire le porte laterali e chiudere il passaggio che avete di fronte, poi girate a sinistra e superate il cancello con il potere di smaterializzazione. (foto 098) Tornate al Regno Materiale appena potete



e dopo aver esaminato le scritte presenti sopra i buchi presenti nel muro prendete il blocco posto sotto il "7" di color verde nell'altro lato della sala e spingetelo al centro della sala. (foto 099) Fato ciò togliete dal muro il blocco posto sotto la "Z" di colore rosso e mettetelo nel buco presente sotto il "7" verde. A questo punto passate al Regno Spettrale, uscite dal cancello e ritornate verso il lato sinistro dell'area, superate il cancello e tornate al Regno Materiale. Prendete il blocco che avete buttato nel cortile al centro della sala e mettetelo nel buco sotto la "Z" nera. (foto 100) Passate all'altro lato della sala attraversando i cancelli presenti e dopo essere ritornati nuovamente al Regno Materiale prendete il blocco sotto il "7" verde e mettetelo nel buco dove si trova la "O" nera. A questo punto vedrete aprirsi le porte della sala e voi potrete proseguire. Ritornate quindi nel cortile principale e passate dal portone apertosi così da ritrovarvi in un grande corridoio con colonne rosa ai lati. Girate a destra per ritrovarvi davanti ad un nuovo obelisco. Eliminate il

minotauro che vi attende al varco (foto 101) e avvolgete il manufatto per aprire il portone sulla destra così da accedere al rigeneratore di magia lì presente. (foto 102) Procedete di seguito su per il pendio di sinistra, superate il cancello trasformando il tutto nel Regno Spettrale e quando arriverete alla sala con le travi distorte raggiungete prima il portale di energia e dopo essere tornati al Regno Materiale procedete per la via principale. (foto 103) Il prossimo puzzle da risolvere è assai semplice, infatti vi basterà spostare i due blocchi laterali davanti ai rispettivi buchi e poi utilizzare i proiettili d'energia cinetica per inserirli nelle rispettive sedi. (foto 104) Dopo che la porta si sarà aperta eliminate il minotauro con uno dei vostri superpoteri e nella nuova sala utilizzate l'abilità di Avvolgimento sulle quattro colonne per volgerle verso il centro della stanza dove si trova il simbolo d'oro (foto 105) e in seguito all'apertura del nuovo passaggio all'inizio del livello tornate indietro, agite sul monolite per aprire il passaggio di fronte a voi e chiudere quelli laterali e giunti al vicolo cieco passate dalla breccia nella



Se credi che la leucemia resterà un male inguaribile devi farci un favore.

Piantarla.

Dal 10 al 12 dicembre
nella tua città trovi
le Stelle di Natale
per sostenere la ricerca
e la cura delle leucemie.

ASSOCIAZIONE ITALIANA CONTRO LE LEUCEMIE
ONLUS

Sede Nazionale Via Ravenna, 34 - 00161 Roma

c/c Postale n. 46716007

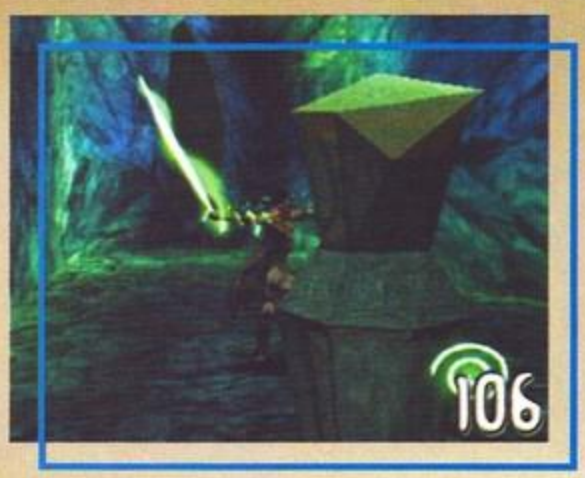
www.ail.it

Se vuoi sapere quali sono le piazze con le Stelle dell'Ail chiama il numero 06/4402696

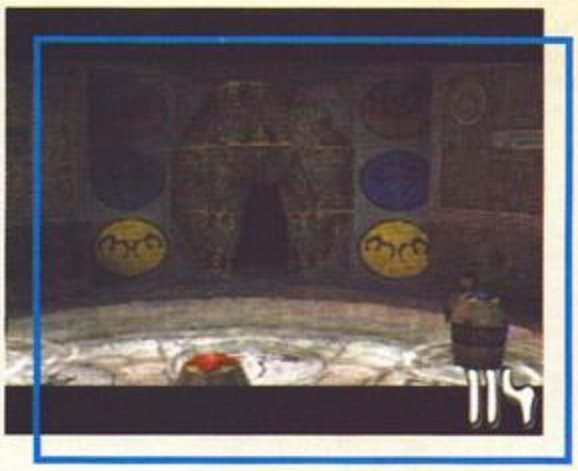
30 TRENT'ANNI DI ATTIVITÀ

SOTTO L'ALTO PATRONATO DELLA PRESIDENZA DELLA REPUBBLICA

ARMANDO TESTA SI RINGRAZIA L'EDITORE CHE PUBBLICA GRATUITAMENTE QUESTO ANNUNCIO

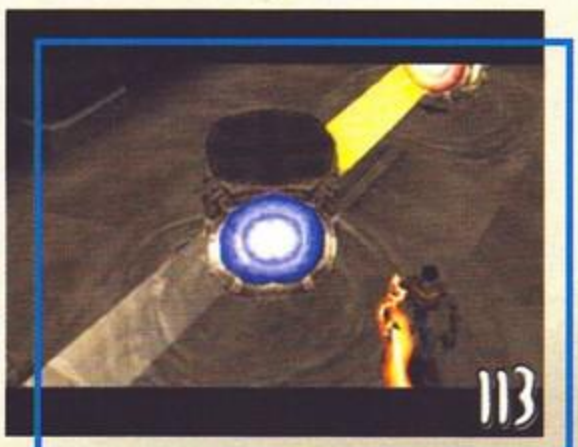


con un orologio gigante presente sul pavimento e tre manufatti cilindrici di diverso colore che se fatti ruotare spostano una delle tre lancette di cui è composto l'orologio. Osservate le insegne presenti ai lati del portone che dovete aprire e abbinate la lancetta con il bordo colorato insieme al simbolo presente sul muro. (foto 114) Fatto ciò si aprirà una breccia nel portone, passatela e dopo essere scesi al piano terra usate il ripiano vicino alle punte insanguinate per raggiungere l'altro lato della sala. Arriverete nei pressi di due grossi ingranaggi, scendete al piano inferiore e spostate i blocchi di pietra che li bloccano così da metterli in moto (foto 115) e azionare un grosso orologio a



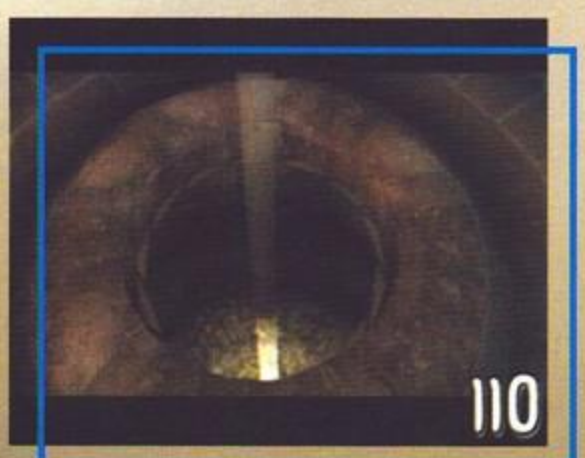
sala. (foto 110) Qui avrete a che fare con un divertente enigma, in cui dovrete per prima cosa allineare, spostandoli con l'avvolgimento, i cubi colorati facendo combaciare il

colore della lente con quello del relativo pannello presente sul muro (foto 111) e poi spostare a rotazione la lente centrale così da dirigere il fascio di luce sulle tre tabelle colorate. (foto 112) Fate attenzione al color porpora, che otterrete combinando il blu e il rosso. Ad ogni azione compiuta correttamente assisterete alla relativa animazione, e quando avrete completato il puzzle si aprirà il portone presente nella sala. (foto 113) Passate da tale nuova apertura, scendete lungo il corridoio e aprite il portone che troverete alla fine della strada. Vi ritroverete in una grande stanza

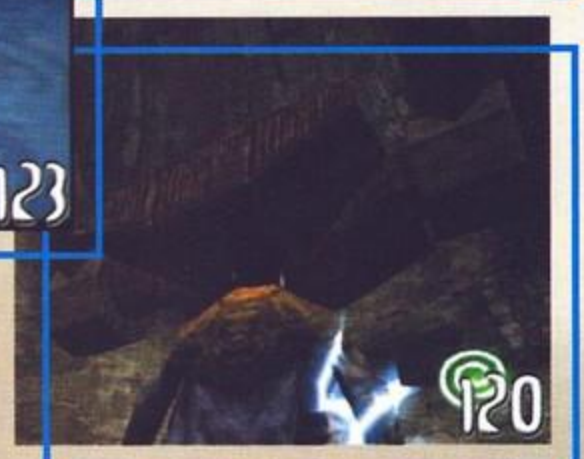


pendolo che a sua volta farà basculare una piattaforma posta in fondo alla sala. Salate in cima all'ingranaggio di sinistra, da qui raggiungete la piattaforma rialzata e di seguito saltate sulla sporgenza presente sul muro di fondo. Da questa sporgenza calcolate con il giusto tempismo il salto da effettuare per atterrare sulla piattaforma basculante e da quest'ultima saltate nella rientranza che troverete sul muro di sinistra. Scendete per il lungo corridoio e dopo aver eliminato il minotauro che incontrerete girate a destra alla prima rientranza e colpite il blocco di pietra oltre il cancello con un proiettile d'energia per farlo cadere di sotto. (foto 116) Scendete di nuovo lungo il corridoio e ripetete l'operazione con il secondo blocco. Alla fine del corridoio vi troverete in una sala con quattro blocchi presenti sul pavimento che dovrete spostare in modo da far coincide-

parete utilizzando la trasformazione nel Regno Spettrale. (foto 106) Ritornate al Regno Materiale con il portale che avete vicino e poi imboccate il portone aperto in precedenza così da trovare il pentolone dell'Oracolo. Dopo la sequenza animata avvolgete la pentola infiammata al centro dell'Oracolo (foto 107) e in seguito imboccate il nuovo corridoio fino ad arrivare nella sala con la statua di Moebius e due leve ai lati. (foto 108) Utilizzatele per muovere le lancette dell'orologio e posizionatele a formare le ore 18:00, con la lancetta corta posta in basso e quella lunga posta in alto, come mostrato in figura. (foto 109) Fatto ciò si aprirà il pavimento in fondo al pozzo che contiene l'orologio, quindi gettatevi di sotto per raggiungere il fondo della



re il disegno presente sulla faccia dei massi con quello sul pavimento. (foto 117) Fatto ciò si aprirà una nuova porta che condurrà ad un lungo corridoio verticale nel quale vi butterete senza paura per giungere velocemente nella nuova vasta area divisa in tre mini sale semicircolari. Eliminate i nemici presenti e poi osservate i graffiti presenti sul muro a destra in modo da capire immediatamente cosa fare nelle tre sale. (foto 118) Vi basterà infatti far combaciare il disegno presente sul blocco di pietra centrale con uno dei tre simboli presenti a terra seguendo le incisioni sopracitate (foto 119) in modo da far comparire una piattaforma basculante in ognuna



delle tre sale. (foto 120) Saltate su tali strutture per raggiungere i tre relativi interruttori che dopo essere stati attivati apriranno una porta nell'atrio principale di questa area. (foto 121) Scendete lungo il corridoio e dopo aver osservato le varie sequenze animate che partiranno automaticamente in corrispondenza dei varchi spaziali presenti sulle pareti (foto 122) girate a sinistra per sbloccare l'ultimo teletrasporto del gioco. (foto 123) Durante tali sequenze vi verranno mostrati avvenimenti del passato, (foto 123) del pre-

MM-GamesM

Via Giuba 28/A - 20132 Milano Tel./Fax: 02.28.94.641

RITIRIAMO I TUOI GIOCHI USATI, SULL'ACQUISTO DI ALTRI GIOCHI ANCHE PER CORRISPONDENZA!!! RICHIEDI IL LISTINO GRATIS

Vasto assortimento di giochi nuovi e usati per:

PLAYSTATION - NINTENDO 64 - DREAMCAST - GIOCHI PC

GIOCHI PER PC

grande promozione: GARANZIA DI RIACQUISTO

Se acquisti un gioco per P.C. e non ti piace oppure scopri che non va bene per la tua configurazione, te lo rivalutiamo anche fino al 90%; così non avrai perso i tuoi soldi e con una piccola differenza potrai prenderne un altro.

DREAMCAST versione EUROPEA
(telefonare per INFO)

Ordinare per corrispondenza è facile:

TELEFONO:	02.28.94.641	(10.30 12.30 - 15.30 19.30)
FAX:	02.28.94.641	(24h su 24h)
POSTA:	M-GAMES Via Giuba, 28/A - 20132 Milano	
INTERNET:	**www.m-games.it**	

consegne GRATIS in tutta italia

Se vuoi essere informato su tutti i nostri prodotti e le nostre promozioni, compila e inviaci questo tagliando per fax o per posta.
Desidero ricevere GRATIS il vostro listino prezzi ed essere sempre informato sulle vostre promozioni e offerte su: (barrare una o più caselle)
PLAYSTATION ❑ NINTENDO 64 ❑ P.C. Hardware ❑ P.C. Software ❑
E-MAIL _____
Per posta al seguente indirizzo:
Cognome _____ Nome _____
Indirizzo _____ N. _____
C.A.P. _____ Località _____

oppure al sito: www.m-games.it

Ritiriamo il tuo Computer usato, anche da rottamare, sull'acquisto di un computer nuovo. Aggiorniamo il tuo PC, ritirando i tuoi pezzi usati. Riparazione PC.
PAGAMENTI RATEALI.

NUOVA APERTURA M-Games point

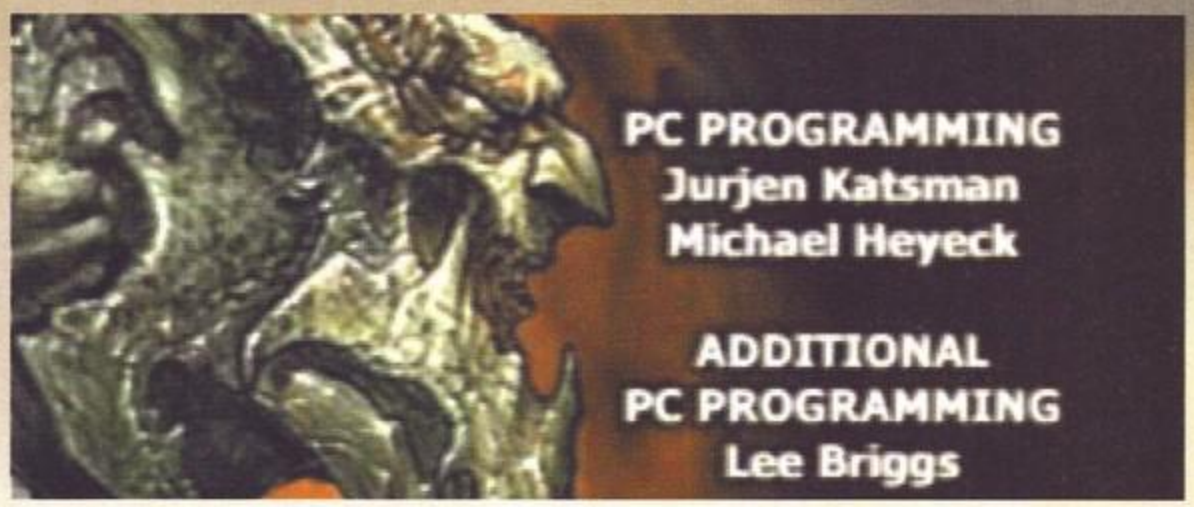
HAPPY game
MILANO
NOLEGGIO e VENDITA VIDEOGIOCHI
ACCESSORI e PC - RITIRO USATO
Via Ennio, 2 - 20135 Milano (ang. V.le Umbria, 58)

PLANET VIDEO Via Ricca, 10 - 26845 Codogno (MI)
GAMESTATION Via II Giugno, 5 - 20068 Peschiera Borromeo (MI) - Tel. 02.55301597
CD GAME Via Emilia, 79 - 20093 Cologno Monzese (MI) - Tel. 02. 27300699

OGNI NEGOZIO È AUTONOMO ED HA UN PROPRIO TITOLARE
TUTTI I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

PROMOGRAPH advertising

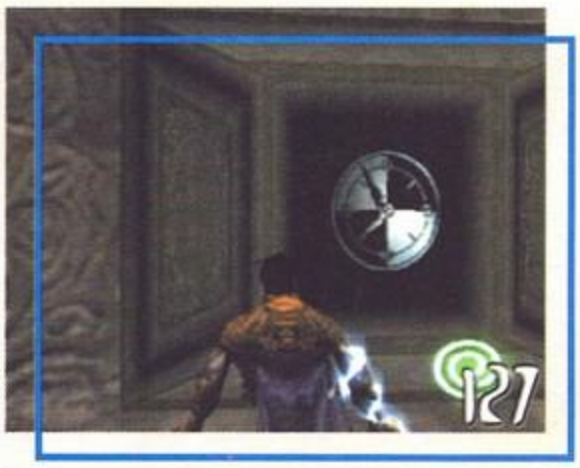
sente (foto 124) e del futuro, in cui Kain ha previsto che voi diventiate un crudele assassino compiendo crimini efferati contro innocenti come Ariel sotto il nome di Kain. (foto 125) Tutto ciò si rifletterà sulla Spada che possedete, che infatti diventerà di colore rosso vermiglio. (foto 126) Con questi dubbi sul vostro vero istinto procedete per il corridoio fino a quando non arriverete davanti al portone che vi condurrà nella sala in cui incontrerete il nemico finale



nonché vostro padrone, Kain. (foto 128)

BOSS FINALE: KAIN

Dopo la lunga chiacchierata in cui Kain si proclamerà padrone del mondo in grado di manipolare il passato, il presente e il futuro facendovi sorgere molti dubbi in seguito a quanto avete visto nelle animazioni precedenti, potrete iniziare lo scontro. (foto 129) Kain si teletrasporterà come in occasione del primo incontro dopo aver caricato un raggio che vi danneggerà in base a quanto gli siete vicini. (foto 130) Al centro della sala si trova una fonte di energia in grado di ripristinare in pieno l'energia fisica e magica, che diventerà un portale di energia blu nel caso siate colpiti a morte dal nemico e torniate al Regno Spettrale. Tutto ciò che dovete fare è colpire il boss per tre volte, seguendo i suoi spostamenti visto che



L GAME CONCEPT
ny Hennig
eth Carus

L CONCEPT ART
nold Ayala

DIRECTOR
Amy Hennig

PRODUCERS
Andrew Bennett
Amy Hennig
Rosaura Sandoval

LEAD PROGRAMMERS
Carl Stika
Marc David

PROGRAMMING
Jason Bell
Scott Krotz
Hong Park

SPECIAL THANKS

Patrick Bradley
Malachi Boyle
Rita Fovenyessy
Chris Stefanetti
Dave Dao
Karl Hagemann
Brendan Cahill

All of our friends & family who missed us during the crunch

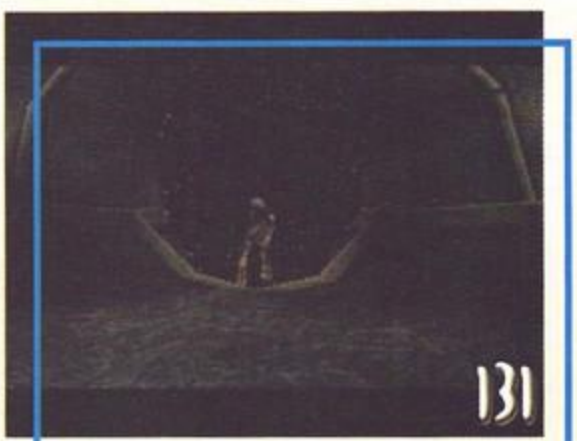
ADDITIONAL PROGRAMMING
Jonah Stich
Tom Desmarais
Doug Banks

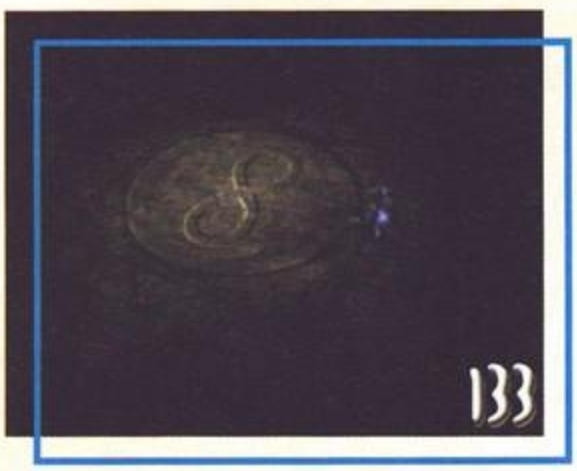
INTERFACE PROGRAMMING
Charles Martin
Erik Strickland

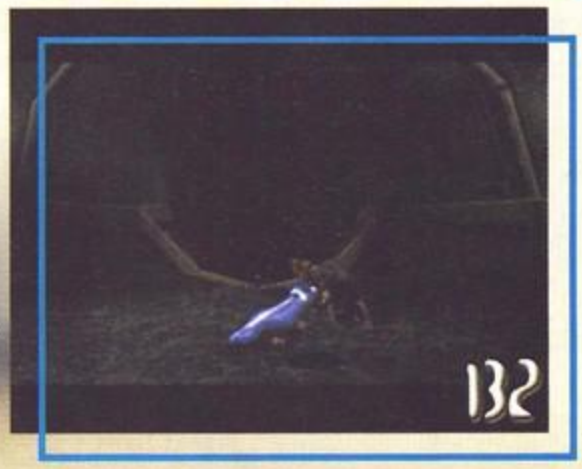
AUDIO PROGRAMMING
Fred Mack

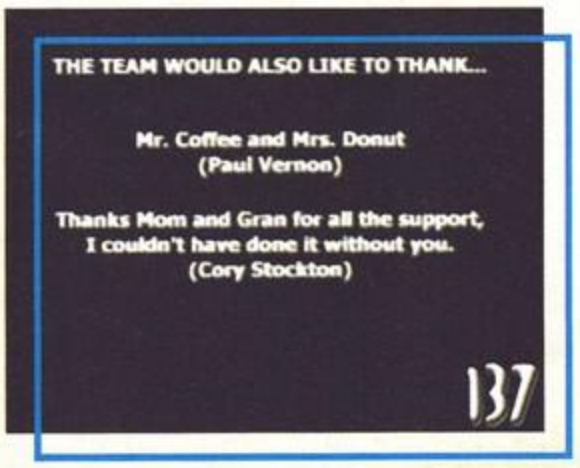
ad ogni colpo ricevuto costui salirà sempre più verso la cima delle sala aumentando le distanze con voi e rendendo quindi più difficile colpirlo per tempo. Al termine dello scontro Kain si ritirerà scappando all'interno di un vortice spaziale (foto 131) nel quale vi butterete anche voi decidendo quindi di abbandonare la guida dell'Anziano. (foto 132) In questo nuovo spazio incontrerete Moebius, il manipolatore del tempo, il quale farà una profezia che lascia ampi spazi per il seguito del gioco. (foto 133•134) D'altronde la frase finale che conclude il gioco lascia poco spazio all'immaginazione... (foto 135•136•137)

E con questo è tutto, anche Legacy Of Kain: Soul Reaver non ha più segreti, e a parte la fine un po' deludente bisogna riconoscere che si tratta proprio di un bel gioco, alla prossima...









LEAD ANIMATOR
James Guilford

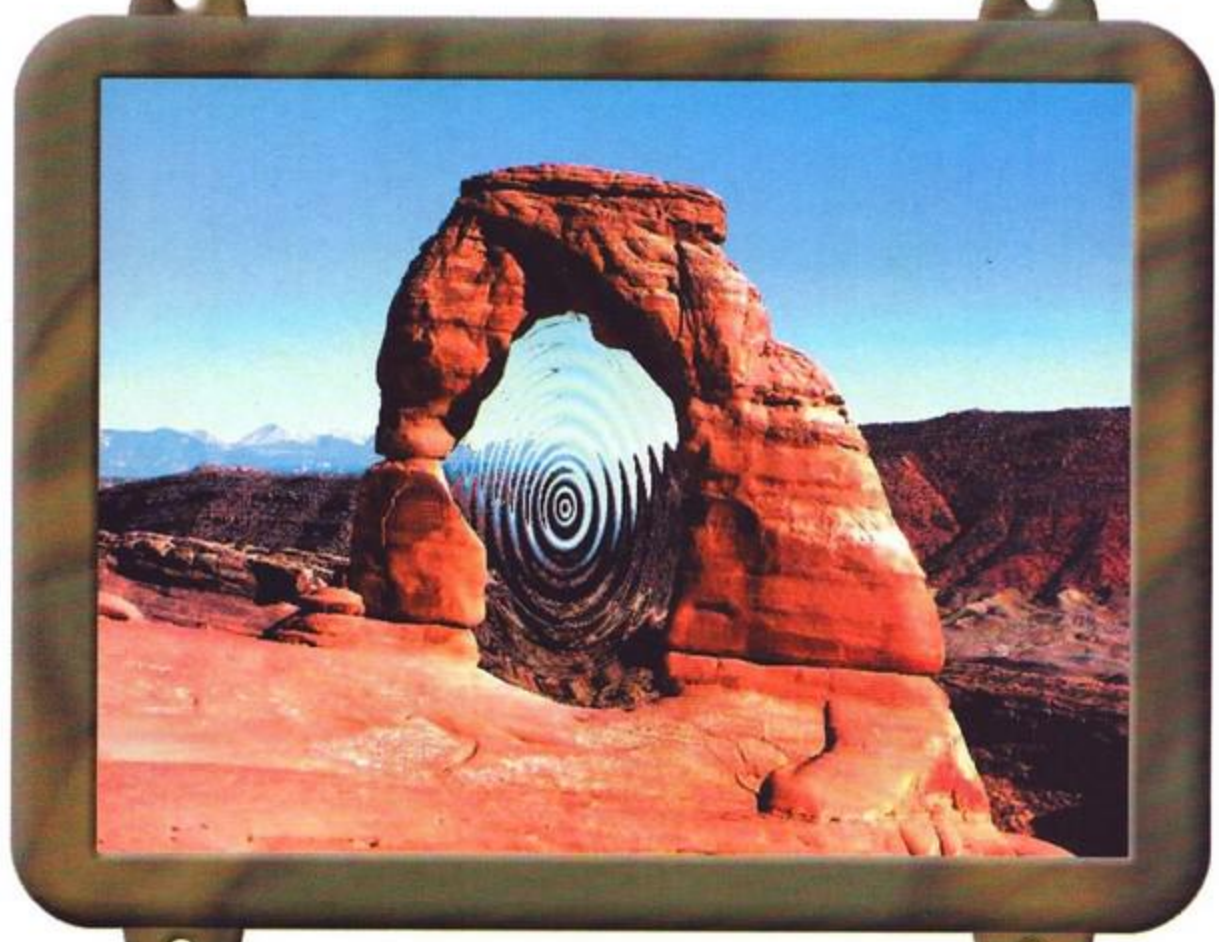
ANIMATION
Paul Vernon
John Hood
Eric Elliott
Troi

CREATURE ART LEAD
Daniel Cabuco

VOICE DIRECTO
Gordon Hunt

CASTING DIRECT
Kris Zimmerma

D'Avino & Micheletti SMDgrafica@planet.it



Si dice che da qualche parte nel mondo vi sia una porta che conduce nella magica dimensione Nintendo.

Noi non sappiamo dove sia, ma se vi accontentate di usare la vostra console solo per giocarci, la rivista giusta è solo una.

OFFICIAL Nintendo Magazine

Ogni mese in edicola da Xenia Edizioni

IL PASSATEMPO

Il più grande assortimento di videogames per PSX-PC-N64

PlayStation

NINTENDO64

VENDITA USATO E PERMUTE

IMPORTAZIONE DIRETTA JAP-USA
ARRIVI SETTIMANALI

PLAYSTATION
DUAL SHOCK £. 229.000

DC POWER STONE £. 119.000
DC 2012 £. 119.000
DC SEGA RALLY £. 129.000
DC AERO DANCING £. 119.000
DC HOUSE OF DEADZ £. 199.000

PLAY STATION UNIVERSALE	£.269.000
DREAMCAST EUR.	TELEFONARE
BIO HAZARD 3 JAP.	£. 159.000
SUIKODEN 2 USA	£. 119.000
DINO CRISIS USA	£. 119.000
BASS CANDING USA	£. 149.000

E TANTE ALTRE NOVITA'

DREAMCAST £. 440.000

vendita per corrispondenza in tutta italia consegna in 24 ore

ROMA - VIA ALESSANDRO CRUTO, 22-24 - Tel. 065578688 - Fax 065573108

TUTTI I MARCHI E LOGOTIPI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

PlayStation

TIME OUT

NINTENDO64

A BOLOGNA IN VIA DI CORTICELLA 119/A DI FRONTE ALLE SCUOLE ALDINI.
TEL. 051-6313325 FAX: 051-4154186 E-Mail 0516313325@iol.it

POTRETE TROVARE UN VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI GIOCHI, GADGETS E ACCESSORI PER: SONY PLAYSTATION, N64, SEGA DREAMCAST, GAMEBOY, NEOGEO POCKET, WONDERSWAN...

PAL - USA - JAP

RITAGLIA QUESTO COUPON
E FORSE...
E' POSSIBILE...
CHE UN GIORNO...
NON SI SA BENE QUANDO...
AVRAI (RIPETO FORSE) UN
PROBABILE, MA NON SICURO...
"SCONTO!"
Tentar non nuoce, ma te lo consigliamo!

e ovviamente:

VENDITA x CORRISPONDENZA
LISTINO x RIVENDITORI!!

Dal 23 settembre arrivo insieme alla DREAMCAST europea!

Si effettuano anche RIPARAZIONI e MODIFICHE!

IL LISTINO NON ESISTE...NOI ABBIAMO TUTTO!

Tutti i marchi appartengono ai legittimi proprietari.

Vi ricordo che per vedere il proprio annuncio pubblicato è necessario inviare, oltre allo stesso scritto in modo chiaro e comprensibile, anche la fotocopia di un documento di identità. Alla prossima...

Vi ricordo che per vedere il proprio annuncio pubblicato è necessario inviare, oltre allo stesso scritto in modo chiaro e comprensibile, anche la fotocopia di un documento di identità. Alla prossima...

Cerco per Saturn i seguenti titoli: Cyberbots, Find Love 2, Gun Bird, Hokuto no Ken, Layer Section, Layer Section 2, Lunar 2, Marvel SH vs. Street Fighters, Poket Fighters, Sonic Jam, Street Fighter 03, Suikoenbu, Radiant Silver Gun, Tangai Makyo Apocalipse IV, Time Bokan, Thunder Force Gold 2. Cerco inoltre per Neo Geo CD i titoli: Burning Fight, Last Blade, Last Blade 2, Fire Suplex, King of Fighters '97, King of Fighters '98, Spin Master e altri. Telefonare allo 0574/541434 e chiedere di Simone.

Vendo Dreamcast giapponese con modem, 2 joypad, light gun, visual memory Godzilla, Puru Puru Pak, 3 cavi scart (2 RGB) e i seguenti titoli: Sega Rally 2, Soul Calibur, King of Fighters '99, Monaco GP 2, Street Fighter 03, House of The Dead 2 (tutti i giochi sono giapponesi). Cedo il tutto a metà prezzo. Telefonare allo 0422/958960 e chiedere di Daniele.

Vendo/scambio Nintendo 64 + 6 giochi (1080° Snowboarding, Mario 64, Lamborghini, WWF Warzone, FIFA '98, ISS 64) e 3 joypad, una memory card, un adattatore universale, il tutto con imballi originali. In caso di vendita: L. 450.000 trattabili, vendo anche separatamente. In caso di scambio: con Playstation modificato + qualche gioco. Telefonare allo 0339/7422288 o allo 0339/2226533 e chiedere di Ivan.

Vendo Sega Dreamcast versione giapponese + 2 giochi (Virtua Fighter 3 e Super Speed Racing) + VMS; il tutto ha 6 mesi di vita, imballi originali, come nuovo a L. 700.000 non trattabili. Sono disposto anche a scambiare, con relativa differenza di prezzo, con Playstation universale + memory card. Massima serietà. Telefonare, ore pasti, allo 0331/568265 e chiedere di Antonio.

Vendo Nintendo 64 completo di 2 joypad e 6 cartucce. Come nuovo, vero affare! Telefonare allo 0348/5174224.

Vendo in blocco o separatamente i seguenti giochi per Sega Saturn: Bug, FIFA '96, Virtua Fighter, Sega Flash Vol. 3. Cedo ogni gioco a L. 20.000, oppure tutti in blocco a L. 100.000. Annuncio valido solo per il centro Italia. Telefonare allo 0766/840868 e chiedere di Cristiano.

Vendo Dreamcast giapponese nuovo, con imballi originali, garanzia rivenditore, VMS, gioco Gundam a L. 400.000 non trattabili, no perditempo. Telefonare allo 0338/5413730 e chiedere di Andrea. Annuncio valido solo per la zona di Roma.

Il Dave

IL PRIMO IN ITALIA SPECIALIZZATO ESCLUSIVAMENTE NELLA VENDITA PER CORRISPONDENZA!

ODISSEA 2000

COLOR GAMEBOY - NEO GEO POCKET
DREAMCAST - NINTENDO 64
PLAYSTATION - PC

PERSONALIZZIAMO MAGLIETTE CON I TUOI PERSONAGGI PREFERITI, GADJET E PUPAZZERIA ORIGINALI GIAPPONESI

Tutte le novità, da tutto il mondo, per voi!

Competenza - Max Serietà
Velocità - Convenienza.

PERMUTIAMO I TUOI GIOCHI ANCHE PER ACQUISTI SU TELEFONIA CELLULARE.

PERMUTA E VENDITA USATO

Tel 0348 5189936 - 0339 7408922

ECCO IL NOSTRO SITO!
www.geocities.com/tokyo/club/7846

Orari apertura: LU ore 13/18.30 MA-VE ore 9/18.30 SA ore 9/17.30. Contattaci telefonicamente o per e-mail: odissea2000@usa.net

Grafica: Impellizzeri@inet.net

I NOMI E I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO DEI VIDEOGIOCHI

Lollipop

VENDITA PER CORRISPONDENZA

Noleggio e vendita videogiochi e accessori

Via della Resistenza, 19/A - Loc. Ca' Di sola
Castelvetro di Modena - Tel./Fax 059/702235

DREAMCAST ULTIME NOVITÁ

GIOCHI PLAYSTATION E SATURN DA LIRE 30.000

CONSOLLE E GIOCHI USATI A PREZZI IMBATTIBILI

PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO (Anche il tuo vecchio 8 Bit)

Vasto assortimento Titoli:
NINTENDO 8 BIT - SUPERNINTENDO-GAME BOY
MASTER SYSTEM-MEGA DRIVE-MEGA CD-32 X-GAME GEAR
NINTENDO 64-PLAYSTATION-SATURN-NEO GEO-3DO

Pensiero filosofico di apertura

In effetti la mia intenzione era quella di cominciare questo Bova's Hard Café con una perla filosofica, e probabilmente mi aspettavo che fosse il mio cervello a suggerirmela... Forse potrei, giacché l'ispirazione tarda ad arrivare, consigliare un argomento che mi piacerebbe discutere all'interno del BHC... Ebbene, lo faccio: avete mai riflettuto sui proverbi che ci portiamo dietro da generazioni? Che so, tipo "chi lascia il vecchio per il nuovo sa quello che lascia e non quello che trova" o "la virtù sta nel mezzo"? Ebbene, come vi rapportate a queste regole di vita in pillole? Siete d'accordo con i loro contenuti? Ispirarsi ad essi è riduttivo o può servire a migliorare? Mi piacerebbe conoscere la vostra opinione!

TRANQUILLE RIFLESSIONI DI UN FEDELISSIMO (LO DICE LUI) LETTORE.

Ciao a tutti! Mi chiamo Pac Man e voglio raccontarvi una storiella di chiaro stampo nostalgico: tutto cominciò con USA Today, una simpatica trasmissione televisiva condotta da uno sfavillante Stefano "zio" Gallarini. Incuriosito, mi fiondai in edicola e senza esitazioni acquistai The Games Machine, Zzap! e Console Mania. Era il novembre del 1991 e Console Mania era al suo terzo numero; in copertina "Fantasia", un mediocre e alquanto frustrante platform per Mega Drive. Da allora ne è passata di acqua sotto i ponti. Molti redattori se ne sono andati e ultimamente sembrava che la cosa fosse finita, ma... Stavo leggendo il Bovas' Hard Café del numero 88, quando nell'introduzione un faceto Dave annuncia la "dipartita" del Paolone. E' stato un duro colpo che mi ha gettato in un profondo stato di avvoltolamento, da cui mi sono ripreso a fatica. Forse, caro Dave, ho esagerato, ma tenta di capirmi: è da tanti anni che vi seguo e in un certo senso mi sono affezionato a tutti voi. Forse a qualcuno può sembrare assurdo che una persona possa provare dei sentimenti per individui che non ha mai visto in vita sua (beh, può sembrare strano, ma anche io mi sono affezionato a voi lettori... anche se non conosco neppure i vostri nomi! NdD), ma per voi non lo è. Console Mania e The Games Machine sono le migliori riviste del settore e la morte di testate "storiche" come CVG o Game Power ne è la prova. Oltretutto se io continuo a leggere le sopraccitate riviste pur possedendo un misero Sega Saturn, beh, una ragione ci dovrà pur essere. Con questa lettera voglio anche rispondere a tutti quelli che vi hanno criticato ingiustamente teorizzando un presunto atteggiamento di parte nei confronti del Playstation. Io possiedo un Saturn e credo di poter analizzare la situazione in maniera alquanto obiettiva: è inammissibile che il Nintendo 64 non abbia, ancora oggi, un picchiaduro degno di essere preso in considerazione: Fighters Destiny e Hiryu No Ken sono carini, ma tra questi e i vari Virtua Fighter, Tekken e Street Fighter c'è un vero e proprio abisso. Anche sul filone degli RPG il Nintendone non se la cava troppo bene: Zelda è un vero capolavoro, ma da solo non può reggere il confronto con la numerosa offerta di RPG per il Playstation. Volendo essere realisti mi sembra ridicolo o quantomeno sciocco un confronto tra le succitate console. Il mostrillo grigio di casa Sony vince, stravince e convince. Assai più fattibile ed equo è, invece, un confronto tra Saturn e Nintendo 64. Nonostante sia morto, il 32 bit Sega ha una softeca di tutto rispetto; il problema è che molti dei titoli sono giapponesi e quindi difficili da reperire a meno che non ci si rivolga agli importatori paralleli, che come tutti sanno, sono capaci di chiederti 100 sacchi per un gioco che è magari uscito tre anni fa. Concludo affermando che il 64DD è uno scherzo di cattivo gusto come lo fu a suo tempo il drive CD-ROM per Super Famicom. Spero vivamente di veder pubblicata la mia missiva; in fin dei conti penso di meritarmelo per la mia assoluta fedeltà (!! NdD).

Il vostro fedele Pac Man.

PS: Marco Auletta è un grande, punto e basta (sono d'accordo, NdD).
PS2: il design del Dreamcast ricorda sin troppo quello del Playstation, il logo è ridicolo e il joypad fa schifo. Tuttavia Virtua Fighter 3, Sega Rally 2 e Sonic Adventure annullano ogni rancore.

Bene, comincio con il ringraziarti per i complimenti: in effetti il panorama editoriale videoludico è profondamente cambiato in questi anni, nuove riviste sono nate (troppe a mio avviso), altre hanno chiuso i battenti, altre ancora hanno cambiato editore, redazione e chi ne ha più ne metta. Il fatto che noi, forse in configurazione un po' diversa, siamo comunque rimasti... beh, dovrebbe renderci felici e fieri del lavoro fino a ora svolto... Cambiando argomento, ti assicuro che la dipartita di Paolone ha toccato molto profondamente anche me: mi ci è voluto un po' per riprendermi e non credo che smetterò mai di sentire la sua mancanza tra queste pagine epistolari... In ogni caso, come puoi vedere, il BHC (con il genitivo sassone al singolare, NdD) è ancora qui, pieno di entusiasmo come non mai... Non ho nulla infine da aggiungere per quanto riguarda la disquisizione Nintendo 64 vs. Playstation: già dovreste sapere come la penso... E con questo ti saluto!

VENDITA PER CORRISPONDENZA: E' SICURA?

Egregi Bovas, chi vi scrive è un vostro accanito lettore dal numero 29. Vorrei prima di tutto complimentarmi con voi per le vostre 150 pagine, perché sono semplicemente uniche! Ma il vero motivo per cui vi scrivo è il seguente: ho acquistato poco tempo fa Wipeout 64 per il Nintendone di cui sono possessore, da una ditta pubblicizzata sulla vostra rivista: Questa "spettabile" ditta mi ha spedito una cartuccia difettosa, che dopo cinque minuti si bloccava. Era la prima volta che mi capitava un fatto simile; ho rispedito il pacco (in ambo i sensi) al mittente, che rapidamente e a proprie spese mi ha spedito indietro una nuova cartuccia... La stessa che gli avevo rimandato io! (era segnata, naturalmente). Dopo essere stato da vari amici e averla provata con varie console, arrivai alla tragica conclusione di aver buttato 100 carte. Dal momento che non penso di essere l'unico sfortunato ad essere stato fregato brutalmente vorrei sapere: come è possibile difendersi da queste ditte defraudatrici e disoneste (e vorrei aggiungere altro...), che non esitano a rubare i tanto sudati risparmi?
Sperando che questa missiva non percorra la strada del cestino e confidando nella vostra magnanimità, o più che altro nel vostro senso civile, vi saluto con un paio di domandine che mi assillano la notte:
1) dopo l'annuncio ufficiale della Playstation 2, quali possibilità ha il Dreamcast di sopravvivere?
2) secondo voi la pirateria può aver giovato alla Sony? (per me sì)

Gray Fox.

Non ho forse una risposta al tuo problema, ma ti posso dire che cosa farei io... Prima di gettare la spugna e dire addio alle mie 100.000, proverei a richiamare il rivenditore che ti ha spedito il "pacco" e chiederei di parlare con il responsabile, al quale direi chiaramente che, dopo una mia rimostranza su un prodotto difettoso, mi è stato rispedito il medesimo al posto di uno in sostituzione. Molto spesso questo tipo di errori, più che dipendere dalla fraudolenza del servizio, sono attribuibili alla negligenza di chi si occupa di controllare il materiale riconsegnato perché ritenuto difettoso... Forse qualcuno ha semplicemente provato ad accendere la console con la tua cartuccia inserita, e vedendo che tutto si avviava correttamente, ti ha rispedito la cartuccia difettosa. Credo che a nessuno converrebbe spedire a proprie spese qualcosa che poi andrebbe comunque sostituito, non trovi?
OPS! Quasi mi dimenticavo di rispondere ai tuoi quesiti:
1) E come possiamo saperlo adesso? Chi vivrà vedrà.
2) Non direttamente, ma in un certo senso penso anche io di sì... O per lo meno ha agevolato la Sony a vendere un maggior numero di console, ma ha prodotto sicuramente ingenti danni a livello del software.

URBANO, DOV'E' LA VIA VERDI?

Diario di bordo. Data astrale 26589... Ops!! Ho sbagliato posto, questo è il Bovas Hard Cafè. O mi sbaglio ancora.

IO: Scusi signor vigile dove siamo? -
VIGILE: Guarda qui siamo al -DEFICENT'S ARD CAFE EXPRES-

IO: Kaiser, ho sbagliato ancora, non mi saprebbe dire dov'è il BOVAS HARD CAFFE'?
VIGILE: BOVAS HARD CAFFE'... mmh ti sconsiglio di andarci, c'è gente poco raccomandabile!
IO: Guardi, non si preoccupi, anch'io non sono raccomandato e infatti non sono stato assunto da nessuna parte!
VIGILE: Non intendevo quello, volevo dire che in quel posto ci sta brutta gente!
IO: Beh, se è per quello anch'io non sono Brad Pitt e di certo lei non mi sembra Leonardo di Caprio.
VIGILE: Guarda, mi hai frainteso, l'aspetto fisico non conta (anche se comunque quelli del BHC a vederli in faccia fanno proprio ribrezzo) (hmmm, e dove è andato a finire il mio serx appeal? NdD), quello che volevo dire, è che lì ci stanno delle persone un po' strane, non saprei definirle...
IO: Scusi, ma cos'è quella cosa che le spunta dalla testa?!?!?
VIGILE: Come? A cosa ti riferisci? Ahhhhhhhhhhhh!!!! Arggggggggggggg!!!!!
IO: Signor vigile, si sente bene? Signor vigile.... Che strano gli è appena uscito un cerbiatto a tre teste (dalla sua di testa) e definisce quelli del BHC strani! Boh, proviamo a chiedere a qualcuno... Signora scusi, sa dov'è il BHC?
SIGNORA- Ahhhhhhhhhhhhhhh!!!!! Un maniaco, un maniaco... Signor vigile, signor vigile, signor vigi.. Bambi!!??! AHHHHHHH.
IO: Sembra morta. Deve essere stata l'età... boh. Ma cosa c'è scritto su quel cartello?
CARTELLO: Per il BOVAS HARD CAFFÈ sempre dritto.
IO: Belllloooooo.
[...]
Dopo dieci minuti di cammino...
IO: Eccoci arrivati al BHC. Chissà se c'è qualcuno? Provo a suonare.
DRIIIIIIIIIIIIIINNNNNNNNNN
CITOFONO: Si chi è?
IO: Guardi volevo parlare con quelli del BHC posso?
CITOFONO: Certo che puoi!!! Devi andare però in via Mazzini 47.
IO: Via Mazzini 47? Ma cosa c'è lì? Un convegno sugli animali da pascolo o una tosteria di caffè?
CITOFONO: C'è il MANICOMIO.
IO: Grazie. Ma guarda questi Bovas sono proprio strani, vanno in un posto dove fanno le maniche. Magari è BEEEELLLL-LOOOOOOOOOOOOOOOOO!!!!!!!!!!!!!!!!

Hmmm, visto che eri arrivato così vicino potevi anche fare uno sforzo in più e raggiungermi in via Mazzini 47... Sono sempre solo e mi tengono rinchiuso in una camera bianca con le pareti imbottite... Ogni tanto entra un signore strano vestito di bianco, mi slega le maniche (in questo posto quasi tutti portano camicie con maniche lunghe due metri, sarà una nuova moda?) e mi inietta del sedativo... Altre volte si limitano a spiarmi dalla finestrella della porta blindata che chiude la mia stanza... Bah, sapete cosa vi dico? Vado a sbattere un po' la testa contro le pareti imbottite e poi torno... UAAAAAA!

IL PIXEL CON IL DONO DELLA PAROLA

Salve Bova, sei pronto per leggere qualche parola scritta da Pixel?! (carino "Mr.. Pixel"!) Nella risposta alla lettera di re Michelle hai chiesto il nostro parere sull'argomento masterizzatori e Co. Volevo rendere noto il mio di parere, anche se il problema non mi tocca più di tanto a causa della mia scelta videoludica. Penso che il discorso da te sostenuto sia un po' utopico. Io non credo che i cervelloni che producono masterizzatori non sappiano, e non hanno in passato pensato, che i loro prodotti servono per ledere i diritti di Copyright. Insomma se io creo una macchina che mi permette di fare una copia perfetta, a bassissimo costo, senza alcun problema di spazio o installazione, su un supporto praticamente identico all'originale, conto di vendere questa macchina proprio puntando su queste caratteristiche. Per liberarmi la coscienza poi dirò che serve per mettere via tonnellate di file creati dagli utenti (che poi troveranno più comodo scaraventare tutto sugli ancora validi, e più duttili, floppy...). Copie di cassette stereo se ne realizzano da sempre, anche se il limite qualitativo della copia è mostruoso, così come da CD a cassetta (ma per ottenere i migliori risultati bisogna disporre di stereo già più costosi e ingombranti di un masterizzatore ed inoltre, anche su cassette Metal, la qualità non è proprio uguale, tanto meno il supporto). Per i VCR il discorso è diverso: bisogna possedere due videoregistratori ottimi e tanto spazio, la copia, inoltre, è veramente oscena... Inoltre il prezzo di tutti gli originali non supera mai le 50 carte.
Prima d'ora una copia praticamente perfetta di materiale costoso non la offriva ancora nessuno e questo lo sapevano benissimo i produttori di masterizzatori! Io mi sono messo a ridere quando una grossa casa ha pubblicizzato il primo lettore/masterizzatore all in one come un prodotto "per farti in casa la tua compilation"! Stiamo scherzando, è lapalissiano che contano di vendere quell'aggeggio unicamente a chi vuole duplicare i CD musicali, magari noleggiati. Non credo nella buona fede dei produttori. La prova è, a mio modesto parere, il fatto che in tre anni di masterizzazione selvaggia i passi fatti per limitarla sono stati veramente pochi (soprattutto in ambito PSX). Conoscendo la smodata capacità dei piratozzi non credo che mai si riuscirà a fare qualcosa di inviolabile però osservo anche che per fare una copia di CD oggi si usano le stesse identiche cose e quasi gli stessi programmi di ieri... È ridicolo leggere che DUE giochi nuovi hanno nuove tecniche di copiatura. Non c'è la volontà di contrastare il fenomeno (provate a guardare il mondo degli antifurto per vedere una lotta serrata in un contesto simile al nostro). Se un CD per PSX viene copiato non perde così tanti soldi la Sony (che recupererà comunque vendendo tonnellate di CD vergini e qualche masterizzatore), che è l'unico soggetto che potrebbe fare qualcosa essendo proprietaria del formato, chi ci rimette sono le terze parti (a me pare che il CD sia un formato concepito dalla Philips, ma potrei sbagliarmi). Come avviene in ambito PC da molti più anni credo che questi soggetti semplicemente si limitino a pretendere meno guadagni o a rifarsi sulle copie originali vendute (ovviamente aumentando i prezzi). Per finire constato come la Acclaim ottiene più soldi dai giochi per N64, che sono per la maggior parte originali, che dai giochi per PSX e PC messi assieme, nonostante la stragrande diffusione di entrambe le piattaforme... Se la Sony e la Nintendo puntano sul DVD c'è un motivo (non era più facile e sicuro fare come Sega?) oltre alla compatibilità con i Film, se ci sarà, offre almeno due o tre anni di incopiabilità tecnica e dopo una spinta alla diffusione grazie alla pirateria, esattamente come è già successo per PSX. Staremo a vedere...

Ciao da Pixel.

La tecnologia di masterizzazione era già pronta diversi anni prima che venisse rilasciata al pubblico di massa... Il motivo per cui era stata "congelata" per così tanto tempo era proprio la pirateria: si temeva che con l'avvento dei masterizzatori a basso costo tutti sarebbero stati in grado di effettuare copie virtualmente identiche di CD-ROM, ma soprattutto CD Audio.
In ogni caso sarebbe stato ingiusto e comunque impossibile gettarla al vento, prima o poi, in un modo o nell'altro, qualcuno l'avrebbe commercializzata. Se rifletti bene comunque, i CD vergini hanno cominciato a calare di prezzo da quando è stato concepito il DVD (prima costavano circa L. 15.000 l'uno!): ok, non è ancora un vero e proprio standard, ma probabilmente qualcuno nelle alte sfere ha deciso che il mercato dei Compact Disc era ormai maturo (o forse sufficientemente "spremuto") per permettere anche a noi poveri mortali di masterizzare i nostri CD. Presumibilmente, se mai i DVD dovessero diventare domani quello che i CD-ROM sono oggi, l'evoluzione tecnologica potrebbe seguire lo stesso percorso: dapprima non saranno reperibili masterizzatori DVD e nessuno sarà in grado di copiare questo supporto; quindi incominceranno ad uscire i primi masterizzatori DVD, sicuramente costosissimi e alla portata di pochi; da qui in poi ci si incamminerà verso un lento abbassamento dei prezzi, sia dei DVD vergini che dei masterizzatori DVD. Quando arriveremo a quest'ultima fase anche il supporto DVD sarà stato spremuto per bene, e la successiva tecnologia di memorizzazione sarà alle porte...
(...A dire il vero i masterizzatori DVD esistono già, sono effettivamente molto costosi e i supporti vergini costano quanto - e più - un film su DVD. Ma i prezzi sono destinati a scendere... NdMA)

LA CONSOLE DEL FUTURO

Carissimi Bovas e Spettabile redazione di Console Mania, mi chiamo Duccio, ho diciassette anni e vi scrivo sia in qualità di vostro assiduo lettore (vi ho sempre seguito fin dal primo numero!), sia di appassionato di videogiochi nonché di aspirante redattore nell'ambito dell'intrattenimento videoludico. Prima di sviluppare il fulcro della mia missiva, vorrei premettere che quello che userò, sarà un tono assolutamente imparziale e professionale (se così si può definire), frutto di un'esperienza maturata nel corso degli anni grazie al possesso della maggior parte delle console messe in commercio dal 1987 a oggi, ma certamente anche grazie alla vostra "esaustività" e competenza (le quali, non me ne vogliate, sembrano purtroppo essere ultimamente scemate) che dimostrate nella rigorosa cura ai minimi dettagli della rivista leader del settore. Ho deciso di prendere in mano carta e penna dopo aver visto ed ascoltato il servizio dedicato "all'annuncio in pompa magna tenutosi a Tokyo della nuova Playstation, la console del futuro" (TG5 del 14/09/99 delle ore 13.00), tutto ciò arricchito da alcune espressioni alquanto insignificanti tipo "un bambino su quattro possiede Playstation" (che, di primo acchito, puzza molto di slogan), da altre alquanto

difficili da credere (almeno che non vogliano far lievitare il prezzo della macchina alle stelle) come "un piccolo gioiello forse anche capace di visualizzare i film in formato DVD", oppure "sono stati mostrati 2 degli 84 giochi che saranno disponibili al momento del lancio" (non ci crederò fino a che non li vedrò). Una pubblicità in piena regola insomma, che non può essere certamente classificata come "occulta" (in quanto l'esaltazione e la magnificazione del prodotto in questione era palese), della quale nessuna delle console presenti attualmente sul mercato ha potuto usufruire, anche se avevano elementi decisamente innovativi in relazione al momento del lancio. Lo stesso giorno, ritornando da Roma con mia madre in automobile, mi sono imbattuto, ascoltando la radio (RTL per la precisione), in un altro servizio dedicato alla nuova console di casa Sony: l'inviato al Tokio Game Show in questo caso era il caporedattore di una nota rivista italiana per Playstation, il quale ovviamente innalzava all'ennesima potenza le caratteristiche del nuovo pargolo della casa nipponica, non lesinando tra le altre cose delle stupide critiche alla politica e alle strategie di mercato delle case produttrici concorrenti (che francamente erano da evitare)... La mia critica non investe solo il mondo radio-televisivo ma quello dei mass media in toto, coinvolgendo dunque anche la carta stampata, in particolare quella specializzata. Vorrei soffermarmi in particolare sul vostro atteggiamento, che non è stato certamente più razionale, ragionevole e, consentitemi, imparziale di quello dimostrato dalle due emittenti di cui ho ampiamente riferito sopra. Tra le tante, mi sono balzate all'occhio tre situazioni in particolare, precisamente nei numeri 79, 84 e 88 (e sono buono...). 79: è lo speciale di due pagine dedicate al SEGA NEW CHALLENGE 2, il quale è stato il teatro della presentazione della nuova macchina della grande S, il Dreamcast. L'articolo, scritto in maniera molto poco professionale (che importa al lettore di tutte le vicissitudini del corrispondente o dei vari commenti assai sciocchi che caratterizzavano la menzione di ogni gioco?), non era certamente all'altezza della situazione: poco esaustivo (due pagine erano ridicole per la rilevanza dell'avvenimento), non certo entusiasta della nuova macchina e soprattutto molto dubbioso e titubante riguardo alla politica di marketing e di distribuzione in Italia della stessa. 84: veramente incredibile! No, non fraintendetemi, non è uno dei tanti aggettivi per mezzo dei quali un fin troppo esaltato corrispondente ha elevato inverosimilmente le specifiche tecniche (perché in fin dei conti si trattava di meri dati) della futura console Sony, bensì il mio giudizio riguardo l'articolo relativo alla Playstation Conference 1999 apparso nel numero 84 di Console Mania. Quattro pagine di articolo (questa volta scritto addirittura decentemente!) molto ricche di foto e box vari, che avevano un solo scopo (almeno questo era quello che rimaneva al lettore dopo una lettura abbastanza accurata): mettere in confronto PSX 2 e Dreamcast e far notare al pubblico di come la prima fosse notevolmente superiore (a livello di caratteristiche) alla nuova creatura Sega. Una sola domanda: non vi sembra scorretto accennare a continui paragoni fra due macchine che, insieme al "Dolphin" di Nintendo, si stanno apprestando a dare adito ad una feroce battaglia di mercato? In fin dei conti è il vostro giudizio (vostro inteso non come ConsoleMania ma come stampa specializzata in generale) che influisce maggiormente nella scelta di un videogiocatore... 88: mi spiace dirlo, ma siamo arrivati al limite. Mi riferisco all'articolo di apertura del Made in Japan, intitolato "Due parole prima di cominciare". È il numero della rivista che anticipa il lancio occidentale del Dreamcast e dedicate a questo avvenimento una misera mezza pagina; non siete d'accordo che è un po' troppo poco? E questa pagina perlomeno la volete realizzare perbene? Macché... Ancora scetticismo, dubbi riguardo al binomio Sega-Microsoft, confronti con la PSX 2 sempre dietro l'angolo... Non è facile da digerire, ma questa non è la strada da perseguire, non è la via per il Paradiso. Dopo tutte queste critiche, che io reputo significative, mi vorrei congratulare con voi (il vostro, capisco, non è un lavoro facile. Una parola in più o una in meno può significare lo stravolgimento di un concetto) rinnovandovi la mia stima, perché sono convinto che vi muoverete nel senso giusto. Con simpatia uno dei vostri più costanti lettori.

Daniele Duccio.

Posso capire il tuo dissenso per quanto riguarda il trattamento privilegiato che il PSX può aver ricevuto a discapito dei concorrenti e che il PSX 2 sta ricevendo nella stessa maniera... Ma vorrei farti riflettere su quanto sia importante, oggigiorno, curare in modo impeccabile l'immagine di un qualsiasi prodotto, dallo spazzolino da denti con le setole di carbonio fino ad arrivare a una macchina o a una console. Diciamoci la verità: prima che Sony entrasse in gioco con il suo PSX, Sega e Nintendo si contrapponevano abbastanza alla pari: non molta pubblicità sui media da parte di entrambi, né tantomeno il desiderio di dare un'immagine ben definita dei propri prodotti; si puntava più sull'utente un po' esperto, che certamente conosceva già le console che il mercato era in grado di offrire. In effetti allora il mercato era molto più settoriale di quanto non lo sia ora. Il Playstation ha sempre avuto una marcia in più dei concorrenti: l'immagine. E ben puoi capire come questo fattore sia risultato vincente quando il mercato videoludico si è allargato alla massa. Quello che sto cercando di dirti è che la Sony è la prima a tartassare tutti i media, nonché gli utenti finali, con le specifiche delle proprie console, e questa strategia molto aggressiva si è già dimostrata un'arma preziosa. Sono certo che quando il PSX2 vedrà la luce l'evento sarà preceduto da un bel bombardamento pubblicitario. Non mi pare di aver mai visto nulla di simile da parte di Sega o Nintendo.
(...Altra aggiuntina: dal punto di vista degli "altri" media, PlayStation è sinonimo quasi esclusivo di giochi in casa. Prima dell'arrivo delle console Sony il fenomeno delle macchine da gioco casalinghe è sempre stato contenuto dal punto di vista delle cifre. Il primo Playstation è arrivato quando in giro c'erano TOT console, il secondo esce quando questo TOT va moltiplicato per una cifra contenente qualche zero. Se ne deduce che dal punto di vista dei "media veri" del Playstation2 ha i "numeri" per interessare molta più gente rispetto a qualsivoglia altro avvenimento legato a questo mercato. Questa non è una scusa o una giustificazione, semplicemente una constatazione)

VIOLENZA VERA, VIOLENZA FINTA

Ciao Dave, mi piacerebbe rivolgerti a te ancora al plurale, far finta che il tuo miglior amico sia ancora tra queste pagine, ma è inutile negare l'evidenza... Paolo è andato via sicuramente il Bovas' Hard Café non sarà più lo stesso, si sentirà la sua mancanza. Ma pazienza, tutto cambia nel mondo e chi si ferma è perduto. Spero che tu ci faccia pervenire al più presto sue notizie, anche solo come sta in salute (!!!! NdD). Ma non è della partenza di Paolo che voglio parlarti, bensì della questione esposta da Alex, con perfetta padronanza della lingua italiana, nell'editoriale del numero 87. Penso che il polverone suscitato da Resident Evil sia dovuto al fatto che si tratta di un videogioco, e come tale destinato a un pubblico minorenne, con un quoziente di intelligenza pari a zero (non esserne così sicuro! I ragazzi di adesso sono molto più svegli di quanto eravamo noi, in tutti i sensi! NdD) e impressionabile. Senza contare l'enorme mole di violenza che ci viene propinata a tutte le ore di giorno tramite qualunque mezzo di comunicazione di massa, come sottolineava Alex nell'editoriale. Un esempio? Non so chi di voi navighi in Internet, ma mi è capitato qualche giorno fa di incappare in un sito che trattava foto "gore" (ovvero con tanto sangue vero). Lì ci sono foto tremende di vari incidenti stradali, suicidi, mutilazioni e chi ne ha più ne metta. Però io ho continuato a vederlo tutto, con un espressione di disgusto e nausea sul volto, e non per chissà quale perversione e morbosità. Ero curioso di vedere sin dove si spingeva la mente umana nella sua torbidità, e vi posso assicurare che sono quelle le immagini che fanno paura, il motociclista qualunque decapitato, perché sai che potrebbe succedere anche a te, sai che tutto quell'orrore è dietro l'angolo, che quella gente ha davvero sofferto, quella gente ridotta ormai a nient'altro che un corpo maciullato. È questa la violenza che va combattuta, quella che lascia l'amaro in bocca, e non i movimenti che oserei definire ridicoli degli zombi che cercano in tutti i modi di azzannarti. Io definirei Reseident Evil una specie di esorcismo alla vera violenza, il sangue che vedi sullo schermo ha un effetto immediato, ma poi ti rendi conto che è solo un disegno fatto dagli sviluppatori del gioco per renderlo migliore, che tutto il mondo in cui ti addentri, quella casa, quella stazione di polizia, non è altro che un mondo di cartone, dove basta premere "reset" per tornare in vita dieci, cento, mille volte dopo essere stato mangiato da dei mostriciattoli, e una volta finito il gioco sai che tutto quello che è successo è finto, ti affacci alla finestra e vedi che la gente è ancora viva e non si mangiano uno con l'altro. È questo il bello dei videogame e forse la ragione del loro incredibile successo.

Dario Dabbicco.

E' capitato anche a me di incappare in un sito gore (mi avevano passato l'indirizzo in una chat in IRC e ho aperto Netscape senza nemmeno pensarci), e posso assicurarti che non rifarei l'esperienza per nulla al mondo... Fa davvero riflettere che ci sia gente che colleziona queste oscenità... Ho pensato che probabilmente le immagini hanno ragione d'essere in qualche archivio della Polizia o simili, e che qualcuno ha avuto il cattivo gusto di divulgarle... Posso dirti che mi trovo perfettamente d'accordo con te: prima di prendersela con i videogiochi dovrebbero al più prendersela con i media... Non è la prima volta che mi capita di scorgere, in un notiziario del telegiornale, qualche cadavere vero che si intravede nello sfondo... Ah, già, ma lì la violenza fa audience...

Il Dave

NEVERLAND

TEL/FAX 0805429892

FUMETTI VIDEO
MODELLINI
GADGET POSTER

VIA DI TULLIO, 13 BARI

Dreamcast™

Resident Evil 2
Virtua Striker 2
House of the Dead 2
Fighting Force 2
Soul Calibur

NINTENDO 64

Jet Force Gemini
WinBack
Donkey Kong 64
Resident Evil 2
Rayman 2

ACTION FIGURE

marchi e immagini © dei legittimi proprietari made with Amiga

NINTENDO 64

XPLORER

MAD CATZ

DIFFIDATE DALLE IMITAZIONI!!!
SOFTWARE NEWS E' SOLO IN
VIA DELEDDA 18 MONCALIERI

011/681.11.31

ACCURATO SERVIZIO DI DISTRIBUZIONE ALL'INGROSSO IN TUTTA ITALIA. CONSEGNE IN 24/h. RICHIEDETE IL LISTINO RIVENDITORI

011/689.27.40

PlayStation

Dreamcast™

GAME BOY COLOR

SOFTWARE NEWS

PREZZI SHOCK! TUTTE LE ULTIME NOVITA'!

199.000

PLAYSTATION CON DUAL SHOCK

LE OFFERTE RIPORTATE IN QUESTA PAGINA SI INTENDONO VALIDE SOLO PRESENTANDO QUESTA PAGINA E FINO AD ESAURIMENTO SCORTE.

Play 88.900

Play 59.900

Play 99.900

Play 94.900

Play 88.900

Play 99.900

Play 98.900

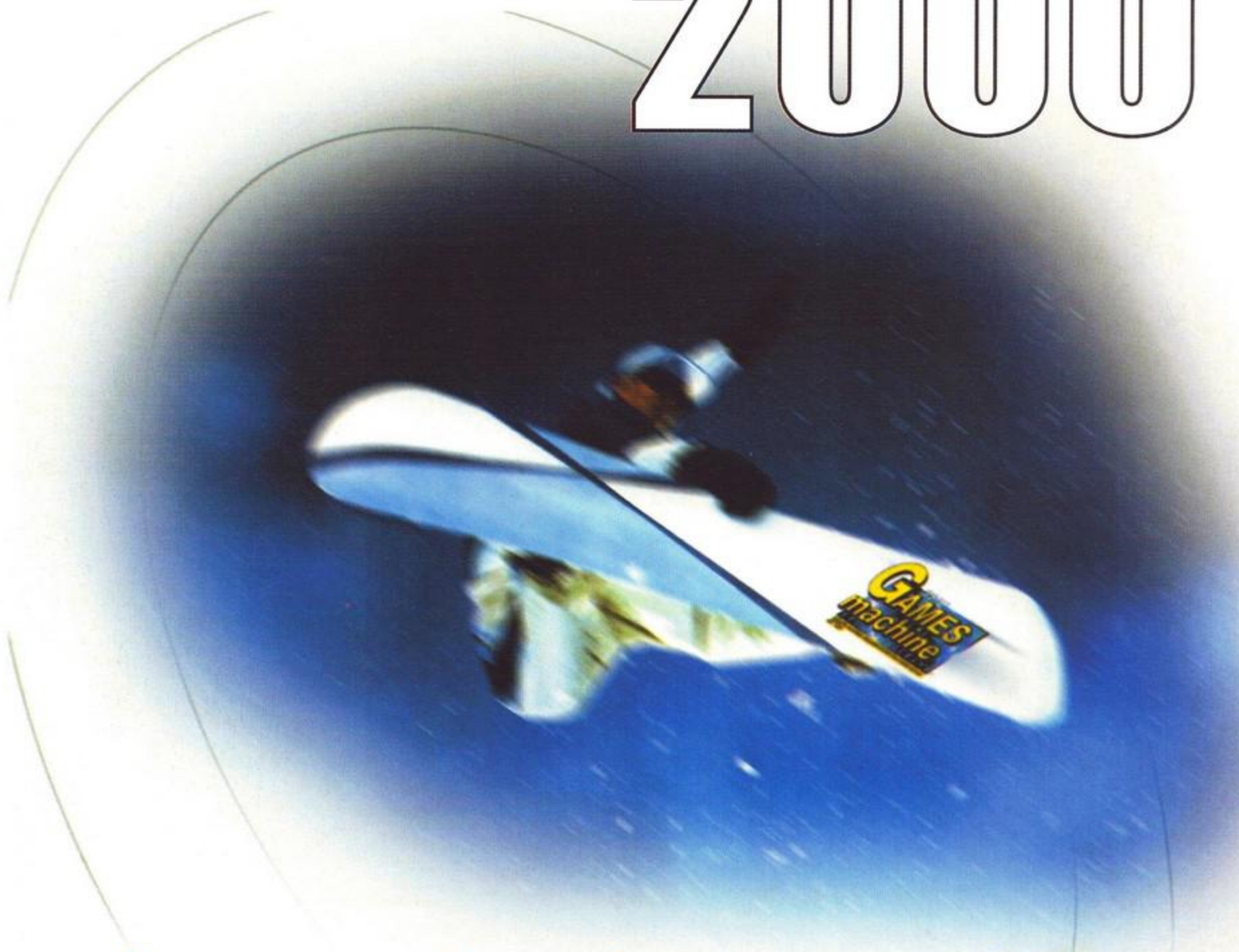
Play 89.900

Play 98.900

Play 88.900

15-16 Gennaio

2000



Lo sport estremo arriva su TGM

Non perdere il prossimo numero

Bellafante.design@libero.it

www.xenia.it/snowboarday

Db-Line

http://www.dbline.it

PER PLAYSTATION

SONO ARRIVATE LE CRASH BANDICOOT OFFICIAL MEMORY CARD

Memory Card 15 BLOCKS

CRASH BANDICOOT™

SI SALVI CHI PUÒ !!

CRASH BANDICOOT™ & © 1999 UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS, INC. LICENSED BY UNIVERSAL STUDIOS. LICENSING, INC. ALL RIGHTS RESERVED. OCO BANDICOOT™, DR. NED CORTEX™ & © 1999 UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS, INC. LICENSED BY UNIVERSAL STUDIOS. LICENSING, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

Db-Line

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA:

Db-Line SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY - TEL. 0332/749000 - TEL. RIVENDITORI 0332/749050 FAX 0332/749090

INTERNET: http://www.dbline.it - e-mail: info@dbline.it

consolemania

by xenia